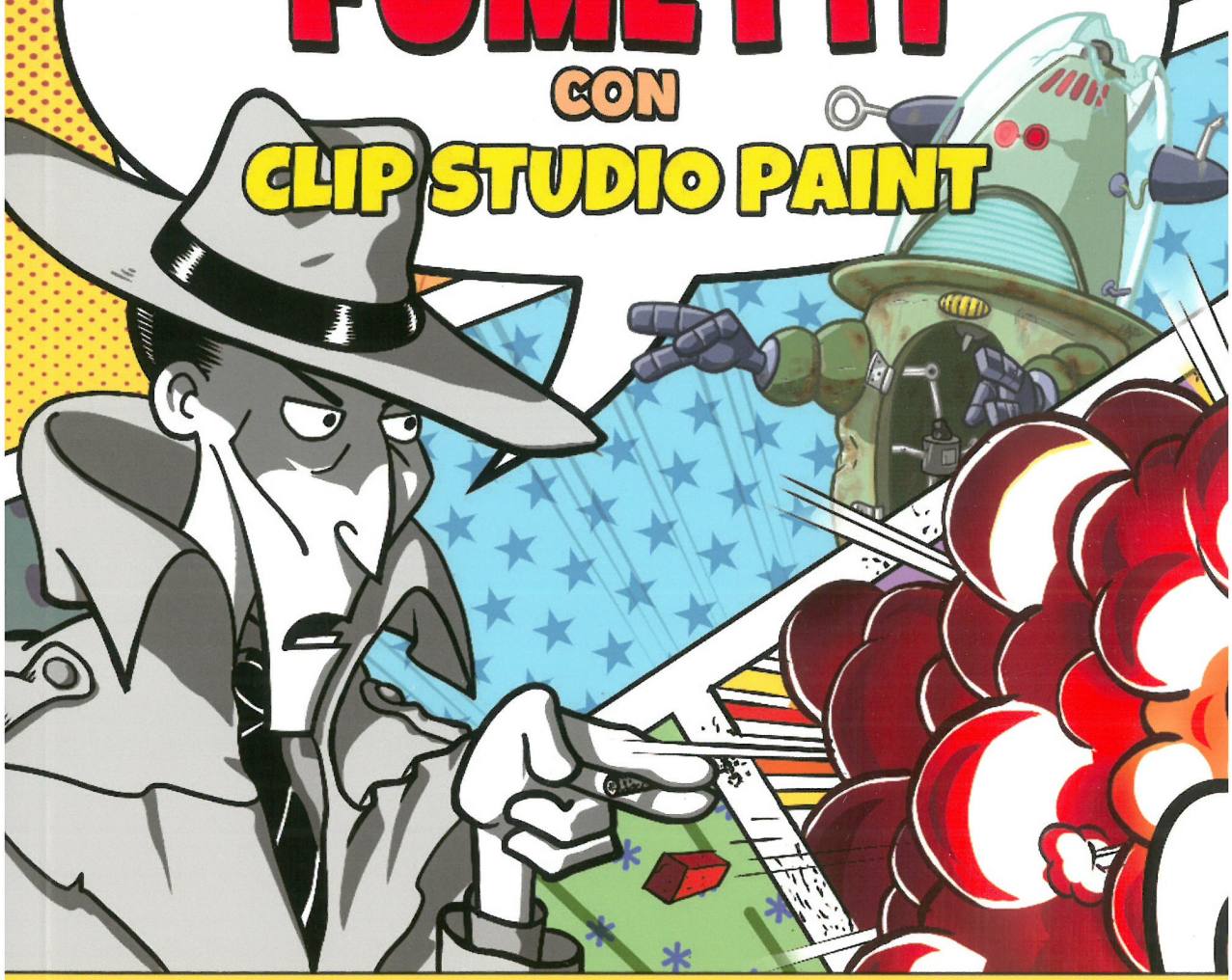
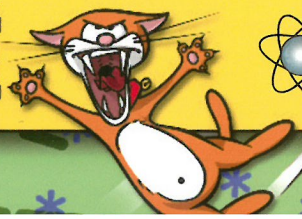
Matteo Paolelli

CREARE FUMETTI CON CLIP STUDIO PAINT



Tutto quello che dovresti sapere su

Clip Studio Paint



libri SANDIT

Matteo Paolelli

CREARE FUMETTI CON CLIP STUDIO PAINT

Tutto quello che dovresti sapere su **Clip Studio Paint**

libri SANDIT

© Copyright 2024
SANDIT s.r.l.
Viale Libertà, 3
24021 Albino (BG)
Tel. 035/752755
Fax 035/755892
casella postale N. 72

Tutti i diritti sono riservati.

E-mail: info@sanditlibri.it
www.sanditlibri.it
www.editecno.it

Tutti i contenuti sono di proprietà di Sandit s.r.l.

È vietata la riproduzione di testi, foto e disegni raccolti in questa opera.

I^ Edizione: Giugno 2024
STAMPA: **LOGO S.p.A.** - Borgoricco (PD)

L'autore e l'editore hanno fatto ogni sforzo per assicurare l'accuratezza e la precisione del materiale contenuto in questo volume. Tuttavia, le informazioni e gli esempi pratici non hanno alcuna garanzia, esplicita o implicita, il cui valore è da considerarsi generico a livello di indicazioni tecniche.

L'autore è stato attento nello scrivere questo libro e in nessun caso né l'autore, né l'editore sono responsabili d'incidenti o danni causati dalla documentazione contenuta (hardware e/o software), da usi impropri degli esempi proposti o dai suoi derivati. Non è fornita nessuna garanzia del contenuto, in nessuna sua forma, anche in caso di errori od omissioni da parte dell'autore, comunque in buona fede.

Né l'autore, né l'editore possono essere ritenuti responsabili per eventuali danni a persone o cose causati direttamente o indirettamente da quanto riportato nel presente libro.

Tutti i nomi, marchi, loghi e prodotti descritti in questo libro appartengono ai rispettivi proprietari.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta o distribuita in ogni forma o supporto senza l'autorizzazione scritta dell'editore.

Indice generale

Indice generale 3

Prefazione 5

Informazioni generali e note sulla stesura 7

L'interfaccia 13

Impostare le dimensioni del documento 27

Livelli (*Layer*) 41

Vignette (*Frame border*) 67

Estrarre le *lineart* 81

Guide (*Ruler*) 85

Testo e *font* 105

Materiali (*Material*) 123

Retini (*Tone*) 127

Pennelli (*Brush* e altro) 131

Velocizzare i comandi: *Shortcut* e *Modifier Key* 167

Selezioni (*Selection area*) 169

Strumenti 179

Metodo di fusione (*Blending mode*) 185

Colorare 189

Mesh transformation 205

Strumenti utili 207

3D 215

Clip Studio 233

Backup 243

Modalità *Companion* 251

Importare ed esportare 253

Problemi comuni 261

Link utili 273

Indice analitico 277

Note 283

Prefazione

Il mio incontro con **Clip Studio Paint** (CSP) non è stato precocissimo: si chiamava ancora **Manga Studio** (MS), ma esisteva già da qualche anno; la prima versione con cui ho avuto a che fare era MS4, che ho adoperato per poco tempo per poi passare a MS5. Era il 2014 e da allora ho utilizzato quasi tutte le versioni che si sono succedute: ne ho contate una settantina, ma qualcuna mi è sicuramente sfuggita. Nel frattempo MS ha cambiato nome, ha cambiato il formato dei *file* (da .lip a .clip), si è arricchito di nuove funzionalità.

Tuttavia, utilizzandolo, talvolta ancora incespico o banalmente dimentico come si fanno anche le cose più semplici; per questo raccolgo via via le soluzioni che trovo a particolari problemi: "smanettando", leggendo la *User guide* del programma o cercando aiuto in rete: nei *forum* o nei *blog* di qualche utente e soprattutto nel gruppo Facebook **Clip Studio Paint Italia**, al quale caldeggio l'iscrizione.

Questo testo nasce così, come raccolta di appunti, inizialmente caotica e poi sempre più strutturata, che credo sia giunto il momento di "istituzionalizzare" in una pubblicazione.

Inoltre, da quanto noto in rete, uno dei problemi più sentiti dagli utenti italiani del programma è la mancanza di documentazione in italiano. Questo testo copre in parte questa mancanza: non ha la pretesa di essere esaustivo ma credo possa essere d'aiuto, in particolar modo a chi inizia a utilizzare CSP. Tuttavia, credo sia indispensabile fare uno sforzo quantomeno per ricordare i nomi di strumenti, funzioni e parti di CSP in inglese, lingua con cui è necessario avere a che fare oggi, volenti o nolenti. Questo testo però non è una traduzione della *User guide* o *tout court* di ciò che si legge a schermo nel programma, ma è piuttosto un prontuario, un insieme di piccoli *tutorial* passo-passo e di spiegazioni di argomenti a volte poco chiari.

Tengo a precisare che comunque questo testo non è un corso di disegno né un manuale sulla tecnica del fumetto; per le questioni artistiche rimando quindi ai numerosi libri che sono in commercio (la maggior parte, ancora, in lingua inglese), alle numerosissime risorse in rete o a una buona scuola di fumetto.

Spesso, per uno stesso problema ci sono più soluzioni; per quanto possibile, ho cercato di riportare quelle che conosco. Ovviamente, in molti casi chi legge può trovare delle vie alternative a quelle indicate per risolvere il

medesimo problema; questo non lo vedo come un limite del testo, ma piuttosto una prova della grande elasticità di CSP.

Credo comunque che il metodo più efficace per imparare a utilizzare un programma sia quello di fare molte prove, testare e modificare funzioni e strumenti, tentare soluzioni che spesso non porteranno a nulla e qualche volta rovineranno tutto. Per arrivare a capire come procedere, a volte può però servire uno spunto, una piccola illuminazione; spero che questo testo abbia per il lettore questa funzione: far intravedere una strada da imboccare per venire a capo di un problema.

maggio 2024 *Matteo Paolelli*

Informazioni generali e note sulla stesura

Clip Studio Paint è il programma di disegno digitale che sempre più si sta diffondendo tra i professionisti e non dell'illustrazione e del fumetto. Creato dall'azienda giapponese Celsys, deriva da due precedenti programmi, Comic Studio e Illust Studio, ed è stato commercializzato in occidente dalla statunitense Smith Micro con il nome di **Manga Studio** fino alla versione 5.0.6. In seguito MS è stato chiamato CSP anche in occidente e la versione corrente (a fine gennaio 2024) è la **2.3.4.**

La differenza di numerazione tra MS (arrivato alla v. 5) e CSP (introdotto con la v. 1) era solamente nominale, poiché in effetti erano lo stesso programma. Con l'uscita della v. 2, la numerazione dovrebbe crescere relativamente in fretta, dato che la v. 3 è stata rilasciata a marzo 2024, e per il futuro è già prevista la v. 4.

CSP è potente, versatile e relativamente economico; inoltre, almeno una volta l'anno (generalmente intorno all'inizio dell'autunno o in occasione del ***Black Friday***) Celsys mette in offerta il programma con sconti davvero importanti.

Clip Studio Paint, Clip Studio, Clip Studio Modeler

Dalla versione 1.6.2, con l'installazione Clip Studio Paint viene installato anche un altro programma, **Clip Studio** (CS), che viene definito come *portal application*, ossia uno strumento di servizio di Celsys per CSP che opera via Internet. È diviso in varie sezioni, la più utilizzata delle quali è sicuramente quella degli *Assets* (= risorse): una specie di magazzino specializzato che contiene i più svariati materiali che si possono scaricare e su cui si possono caricare i propri (vedi pag. 233 e seguenti). Per materiali vengono intesi anche i pennelli e altro.

Ma forse la più importante delle sezioni di CS è quella che permette il *backup* in *cloud* delle impostazioni del programma e dei materiali. Se si deve formattare il *computer* o se si vogliono tenere allineate due macchine, è decisamente utile.

Dalla versione 1.8.0 è infine possibile scaricare il programma gratuito **Clip Studio Modeler** (CSM), che serve a preparare modelli 3D per poterli poi utilizzare in CSP. Ne parlo un po' nelle Risorse Aggiuntive (vedi a pag. 11).

Manuale, *Tool Settings Guide* e *Startup Guide*

Nella pagina di *download* del programma (www.clipstudio.net/en/dl/) fino a qualche *release* fa c'erano anche i *link* al Manuale (*Instruction Manual*) e

alla *Tool Settings Guide*; non mi sono accorto quando l'hanno rimossa, ma ancor prima c'era anche la *Startup Guide* (l'ultima versione che ho io è la v. 1.9.3 del programma), che è ancora presente sul sito ma per raggiungerla bisogna avere il *link* corretto, ovvero tinyurl.com/3f29x57r. Manuale e *Tool Settings Guide* erano presenti sia come pagine HTML che come .pdf da scaricare.

Il Manuale, era, come per altri *software*, il libretto delle istruzioni del programma; dalla v. 2 si trova solo *online* (*User guide*, dal menu *Help > Instruction Manual*); la *Tool Settings Guide* approfondiva le impostazioni degli strumenti; la *Startup Guide* spiegava alcuni concetti di base per approcciarsi all'uso di CSP.

Va da sé che fare riferimento a queste tre guide quando si incontravano dei problemi era d'obbligo. Alla fine del testo, tra i *link* utili (pag. 273), metto i collegamenti diretti alle versioni HTML delle tre guide (anche la *Startup Guide*); spero siano ancora attivi al momento della pubblicazione, ma non lo do per scontato.

Quando CSP veniva aggiornato, non sempre lo erano le tre guide. Capitava così che, ad esempio, un Manuale potesse servire per versioni successive del programma.

C'era anche un altro documento che ormai si è perso nel tempo, l'*Install Guide*. Francamente, non so quando abbiano smesso di pubblicarlo; non ho controllato a fondo, ma probabilmente i contenuti di tutte queste guide sono stati accorpati alla *User guide*, tinyurl.com/3mvxmhhe, o *Help > Instruction Manual*.

User guide e altre risorse

Come accennato, con la dismissione della v. 1 i documenti ufficiali che prima si trovavano in .pdf sono stati sostituiti dalla *User guide*, solo *online* . È possibile fare ricerche nella *User guide* con l'apposita casella di ricerca; nondimeno, queste ricerche tendono a essere molto dispersive e a fornire un elevato numero di risultati che in gran parte han poco a che fare esattamente con ciò che si sta cercando. Se una ricerca generica può risultare poco organica, si possono ricercare i termini esatti racchiudendoli tra doppie virgolette, es. "*snap to special ruler*": è più facile avere risultati nulli, ma in caso di riscontro il numero di rispondenze è minore e i risultati sono più attinenti.

Nel prosieguo, tranne che in qualche caso, mi riferirò indifferentemente con Manuale o *User guide* o guida alla *User guide*, dato che comunque ora è la risorsa più facilmente reperibile. Potrebbe esserci qualche imprecisio-

ne, dato che il testo è stato scritto in larga parte quando esisteva solo il Manuale: il segreto per trovare comunque ciò che si cerca nella *User guide* è utilizzare parole chiave.

Dal programma, premendo F1 si viene inviati alla pagina ufficiale *Official Tips & Tutorials*, tinyurl.com/32uckw8k, molto ricca di articoli e *tutorials* per approfondire l'uso di CSP in ogni suo aspetto. Spesso questi articoli hanno una controparte video, linkata in genere all'interno dell'articolo stesso.

Note

CSP esiste in tre differenti livelli di funzionalità, si può acquistare con diverse modalità di licenza e ne esistono diverse *release*. Comunemente, tutte queste varianti vengono chiamate versioni, anche se propriamente con versione andrebbe indicata solo la *release*. Così, pur suonando a volte strano, per non generare fraintendimenti e ispirandomi a quanto trovato nel sito di CSP in lingua inglese, nel testo talvolta specifico:

- edizione (*grade* nel sito ufficiale), per indicare il livello di funzionalità;
- licenza (*license*), per indicare il tipo di contratto d'uso acquistato;
- versione (*version*), per indicare la *release*.

Il programma è disponibile in tre edizioni, ciascuna delle quali presenta più funzioni e più versatilità della precedente. Esse sono DEBUT, PRO ed EX.

Qui l'edizione di riferimento è la EX, quella che possiedo, con Windows 11 come sistema operativo (sono passato di recente a Win 11, ma rispetto a Win 10 non è cambiato nulla, per cui il testo, scritto per la stragrande maggioranza sotto Win 10, è sempre valido). Alcune funzioni non sono disponibili nelle edizioni DEBUT e PRO; per le differenze tra le varie edizioni consulta le Risorse Aggiuntive (vedi più sotto).

Se si sente il bisogno di funzioni trattate qui ma non presenti nel proprio CSP, allora è il momento dell'*upgrade*!

Oltre che per PC, CSP esiste anche per macOS, iPad, iPhone, Galaxy, Android, Chromebook. Per problemi strettamente legati a questi dispositivi, invito a cercare sulla pagina ufficiale del supporto, tinyurl.com/cmat38b6, o a fare una ricerca nel gruppo Facebook **Clip Studio Paint Italia** (d'ora in poi gruppo FB **CSP Italia**). Per informazioni su piani di abbonamento a CSP (al posto dell'acquisto *una tantum,* o *One-Time* o *Perpetual* come indicato nel sito), consultare la pagina ufficiale di acquisto (tinyurl.com/ynh4348k), il gruppo FB **CSP Italia** e vedi nelle Risorse Aggiuntive.

Fino all'uscita della v. 2 il documento di riferimento del programma era il Manuale, un documento in .pfd che si poteva scaricare dal sito ufficiale e che aveva una corrispondente versione *online*. Con l'arrivo della v. 2, il Manuale è solo *online* e si chiama *User guide*; questo testo è stato redatto in gran parte prima dell'uscita della v. 2 e contiene molti riferimenti al Manuale, che tuttavia sono validi anche per la *User guide*, dato che gli argomenti rimangono i medesimi. Nel tempo ho capito che non ha molto senso fare riferimenti precisi ai titoli dei capitoli o dei paragrafi del Manuale o alle pagine della *User guide* perché le stesse caratteristiche talvolta cambiano di nome da *release* a *release*, cosicché si potrebbe trovare un riferimento a una funzione che non ha più lo stesso nome: se dovesse servire una ricerca nella *User guide*, meglio procedere, come già detto, per parole chiave.

Cito, quando la conosco, la versione del programma in cui un certo cambiamento è stato introdotto, perché chi legge può non avere una versione aggiornata e quindi quella data funzione o caratteristica.

Spesso introduco degli acronimi per evitare di dover scrivere per esteso molte volte le stesse parole all'interno di un paragrafo; capita poi che riprenda tali acronimi in altre parti. La prima volta che uso un acronimo lo scrivo di seguito alle parole usate per formarlo, per stabilirne la corrispondenza, es. "... Sweet Home 3D (SH3D), ...".

Quando indico estensioni di *file* premetto sempre il punto: ad esempio, un *file* jpg viene indicato come .jpg . Ne segue che se c'è il dubbio tra un *file* pdf e l'acronimo per punto di fuga, il primo è .pdf, il secondo PdF.

Talvolta uso delle abbreviazioni: a pag. 276 metto un elenco degli acronimi e delle abbreviazioni più utilizzate nel testo, nel caso sfuggisse il loro significato.

Uno o più asterischi (*, **, ecc.) o asterischi con un numero ($*^2$, $*^3$, ecc.) rinviano a brevi puntualizzazioni al termine dello stesso paragrafo, mentre racchiudo in un riquadro dei veloci approfondimenti.

Faccio più volte riferimento ad altre parti del testo, che indico opportunamente; sono presenti *link* ad articoli, *post*, video e risorse varie ecc. che trattano l'argomento di cui si sta parlando più approfonditamente. Se il *link* è breve lo lascio nella forma originale, quando mi sembra troppo lungo o complicato, lo sostituisco con l'URL corto generato da TinyURL (tinyurl.com/app), in modo che sia più facile da ricopiare: basta infatti annotare solo la parte di collegamento dopo la *slash*, poiché la prima parte è sempre tinyurl.com/.

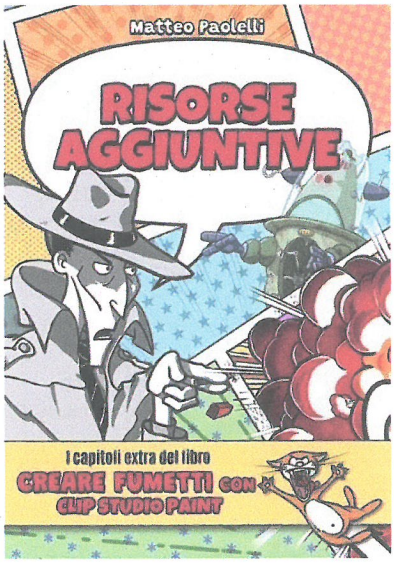
Nel mio CSP l'*Operation tool* si è chiamato a lungo *Select*, non so per quale motivo. Ho aggiustato la cosa, ma può capitare che talvolta mi sia sfuggito e mi riferisca all'*Operation tool* con *Select*.

Il colore dell'interfaccia del programma è grigio con pochi elementi colorati; in genere sono in azzurro quelli selezionati e di vario colore gli sfondi delle icone a cui si decide di cambiarlo. L'aspetto generale può essere impostato in grigio chiaro o scuro, con la possibilità variarne entro certi limiti l'intensità. Le immagini in questo libro derivano da catture dello schermo, che in origine sono per la maggior parte, per il motivo spiegato, poco differenti dal bianco e nero. Per questo, dove non fosse indispensabile mettere delle immagini a colori, ho inserito direttamente immagini in bianco e nero.

Nel Marzo 2023 è stata rilasciata la v. 2.0.0 del programma. A parte alcune nuove funzionalità, il programma non è cambiato, per cui il testo è a tutti gli effetti valido sia per la vecchia che per la nuova versione. Laddove vengano trattati strumenti o funzionalità presenti solo dalla v. 2, viene chiaramente indicato. A Marzo 2024 è stata rilasciata la v. 3.0.0; non ci sono variazioni di rilievo (a parte l'interfaccia del programma accessorio Clip Studio, che viene comunque trattata nel testo), quindi quanto detto per la v. 2 rimane valido anche per la v. 3.

Risorse Aggiuntive

In origine questo testo era molto più esteso e per questioni di spazio si è dovuto ridurre il numero di pagine.

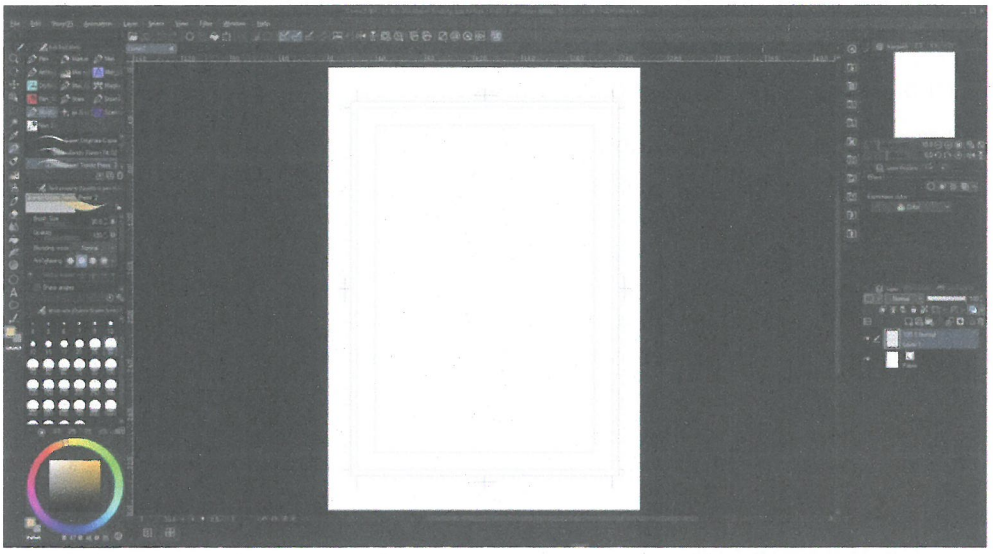


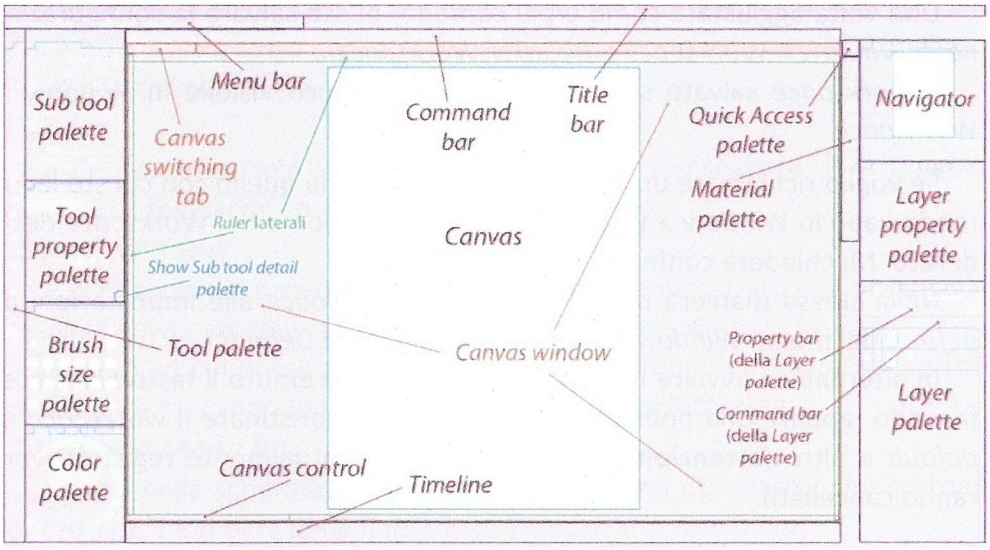
Le parti omesse sono tuttavia scaricabili all'indirizzo tinyurl.com/34bdewu2 e costituiscono parte integrante di questo libro.

A proposito di una versione in italiano del programma, molti si chiedono perché ancora non esiste. Molto brevemente, come tutte le aziende anche Celsys deve far tornare i conti e probabilmente ritiene che non ci siano ancora abbastanza utenti italiani per giustificare l'investimento nella traduzione. Che poi non è solo la traduzione in sé dell'interfaccia, che si può immaginare relativamente veloce, ma anche del materiale a supporto, ad es. le guide, i *tutorial*, ecc. Inoltre, bisogna pensare anche ai successivi aggiornamenti. Da ciò segue anche l'importanza di non utilizzare copie pirata del programma, giacché un maggior numero di utilizzatori regolari nel nostro paese può essere riconosciuto come segnale per avallare un impegno economico.

L'interfaccia

È bene familiarizzare presto con l'interfaccia del programma, dato che spesso le spiegazioni che si trovano in giro (e anche in questo testo) fanno riferimento alle sue varie aree. A partire dalla versione 1.9.5. (uscita nel dicembre 2019), l'interfaccia appare come nella prossima immagine. Le versioni successive non si differenziano da questa.





Le aree dell'interfaccia

Nell'immagine precedente sono indicate le principali aree del programma: non c'è la didascalia di tutto, ma direi che è più che sufficiente per chi inizia. Per approfondire, cercare *Interface* nella guida *online* (dal programma, menu *Help > Instruction manual*)

È bene ricordare il nome delle varie aree, nonché i nomi dei comandi in inglese, poiché al momento non c'è una versione in italiano del programma e quindi anche le spiegazioni in italiano utilizzano perlopiù i nomi in inglese, a meno di aree e comandi analoghi con il nome mutuato, per analogia, da altri programmi, ad esempio da Photoshop.

L'interfaccia è ampiamente personalizzabile spostandone le varie parti (quelle che nella figura precedente sono le varie *palette* ecc.), e ogni riarrangiamento si può salvare in un *Workspace*, o area di lavoro, che può essere richiamato se si desidera.

Cliccando il tasto *Tab* le varie *palette* collassano, e le *palette* flottanti scompaiono; ricliccandolo, torna tutto come prima.

Se non si vede qualche *palette* basta andare al menu *Window* e mettere la spunta al nome che interessa.

Workspace

Come detto, il *Workspace* si può personalizzare, spostando le varie *palette,* trascinandole.

Una volta aggiustata come è più comodo, posso salvare la configurazione in *Window > Workspace > Register Workspace...*

Il *workspace* salvato sarà disponibile nell'elenco visibile in *Window > Workspace*

Se voglio richiamare un *Workspace* differente da quello con cui sto lavorando vado in *Window > Workspace* e clicco sul nome del *Workspace* desiderato. Mi chiederà conferma e darò l'ok.

Nella stessa maniera posso riportare il *Workspace* alle impostazioni di *default* dal menu *Window > Workspace > Reset to Default*.

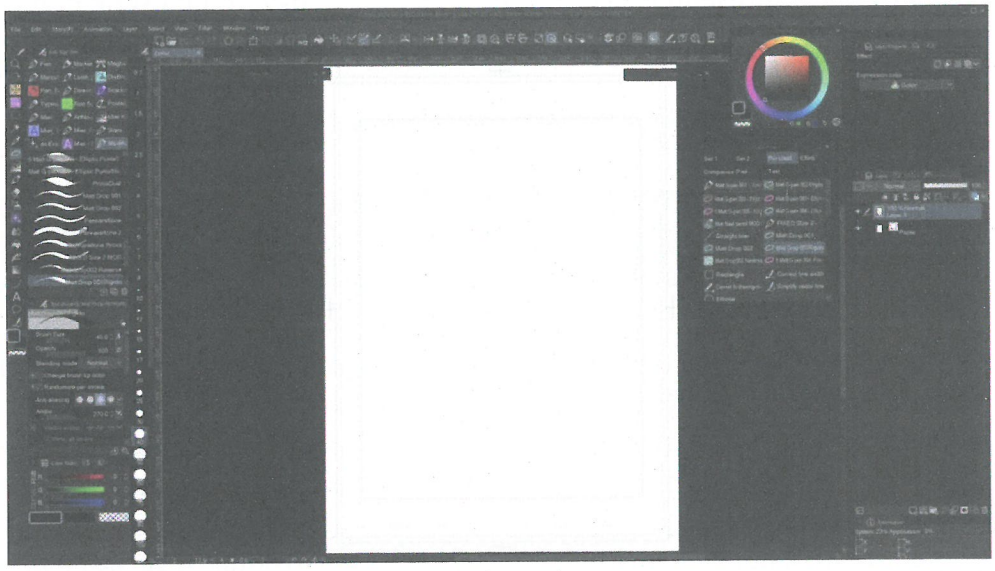
In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare il *workspace* di *default* e altro (**attenzione**: altri *workspace* eventualmente registrati verranno cancellati).

Si può passare un dato *workspace* su un'altra macchina?

Sì, si può registrare come *Material* da *Window > Workspace > Register workspace as material* e, ad esempio, pubblicarlo sugli *Assets*.

Sull'altra macchina si può poi scaricare dagli *Assets* e installarlo.

Questo è il mio *Workspace* nel momento in cui scrivo:



Ci sono alcune differenze con il *default*; ad esempio, utilizzando una tavoletta grafica con *display* indipendente preferisco tenere il *Navigator* ingrandito sullo schermo del PC piuttosto che averlo (piccolo) sulla tavoletta, quindi in questa immagine non compare; ho spostato la *Brush Size palette*; preferisco aver la *Command bar* della *Layer palette* sotto i *layer* e non sopra e ho messo lì sotto anche la finestra *Information*; ho cambiato la visualizzazione dei colori; ecc.

Canvas

Il *Canvas* è la "tela": dove fisicamente si va a disegnare, il rettangolo bianco del foglio che costituisce il mio documento.

Canvas window

È la finestra del programma che contiene il *Canvas*. Dato che posso avere più *Canvas window* aperte, al di sopra di esse si trova la *Canvas switching tab*, in cui posso passare velocemente da una finestra all'altra semplicemente toccando l'etichetta del *Canvas* che mi interessa.

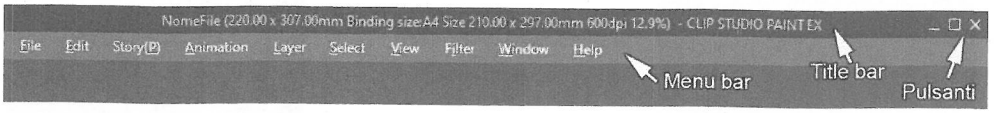
Title bar e *Menu bar*

In alto nella schermata del programma ci sono due barre, che corrono per tutta la larghezza della finestra: *la Title bar* e la *Menu bar*.

La *Title bar* contiene alcune informazioni relative al *file* in lavorazione (nome, dimensioni del *Canvas*, dimensioni della pagina, risoluzione e livello

di *zoom*), l'edizione in uso di CSP (PRO o EX) e i classici pulsanti Riduci a icona (*Minimize*), Ingrandisci (*Maximize*) e Chiudi (*Close*); la *Menu bar* è analoga a quelle presenti in quasi tutti i programmi, ovvero una serie di menu a tendina che contengono i comandi del programma.

Cliccando più volte in successione la combinazione di tasti *Shift* + *Tab*, dapprima scompare la *Title bar*, poi scompare la *Menu bar*, infine riappaiono entrambe.



Command bar

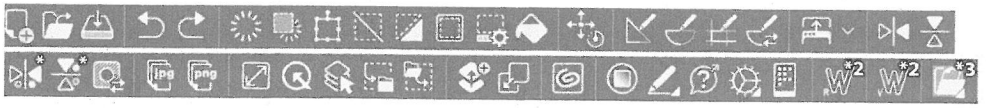
Anche la *Command bar*, ossia l'insieme di icone che stanno sopra al *Canvas* che danno diretto accesso ad alcuni comandi, è personalizzabile.

Per aggiungere o togliere comandi alla *Command bar* andare su *File* > *Command Bar Settings...* oppure fare tasto destro sulla *Command Bar* e selezionare *Command Bar Settings...;* vedi anche a pag. 25.

Ad esempio, per aggiungere pulsanti per i *Flip* orizzontale e verticale della visualizzazione (analoghi a quelli presenti nel *Navigator*), scendere fino a *View* > *Rotate/Invert* e scegliere i due pulsanti.

Selezionare il comando scelto e cliccare su *Add*, oppure trascinarlo sulla barra, dove si vuole.

La mia attuale *Command bar* (qui divisa qui in due righe):



Dalla prima riga e da sinistra, i comandi:

New; Open; Save | Undo; Redo | Delete; Delete Outside Selection; Scale/Rotate; Deselect; Invert selected area; Show border of selected area; Show selection launcher | Fill | Reset Display | Snap to Ruler; Snap to Special Ruler; Snap to Grid; Toggle special ruler snapping | Show/hide title bar and menu bar | Flip Horizontal; Flip Vertical; Flip Detail Horizontal; Flip Detail Vertical* | Execute/Cancel quick mask; Pen Pressure Settings | Export in .jpg (JPEG); Export in .png (PNG) | Show/Hide all palette; Display Quick Access Palette | Select layer | Convert to Selection Layer; Convert Selection Layer to Selection | Duplicate Layer; Merge with layer below | Open CLIP STUDIO | Show color wheel palette | Convert to drawing color | CLIP STUDIO PAINT support; Preferences; Connect to smartphone | Raster Layer Outline 20*2 | Vector Layer Outline 20*2 | Raster Gray Layer*3*

*Queste icone non esistono nel programma, sono mie personalizzazioni. È possibile scaricarle da tinyurl.com/2s36ma6m. Per inserirle nel programma vedi a pag. 25, dove spiego la procedura (valida anche per altre icone).

*[2] Queste icone non esistono nel programma, sono personalizzazioni; si riferiscono a due *Auto Action* che creano un livello *raster* o vettoriale in cui ciò che si disegna è contornato da una linea.

*[3] Icona personalizzata; si riferisce a un'*Auto Action* che crea un livello *raster* con *Expression color: Gray.*

È possibile aggiungere alla *Command bar* anche dei *Sub tool*: è quello che ho fatto io aggiungendo il comando *Select layer*, che trovo molto utile per capire su quale *layer* si trova una parte di disegno senza doverli scorrere tutti. Dalla *Command Bar Settings* scegliere *Tools > Operation> Select layer* e cliccare su *Add* (o trascinare il comando sulla *Command bar*), oppure duplicare semplicemente il *Sub tool* e trascinarlo sulla *Command bar.*

Ho messo nella *Command bar* il tasto *Open Clip Studio* e il *Duplicate Layer*; ho spostato la *Color wheel*, mettendone l'icona sulla *Command bar* selezionandola da *Command Bar Settings > Window > Color Wheel* e rendendola fluttuante.

Tool palette

A sinistra nell'interfaccia, posta in verticale, c'è la *Tool palette,* ovvero la cassetta degli attrezzi di CSP; questa è forse la *palette* che viene utilizzata maggiormente, soprattutto quando ancora non si preferisce raggruppare gli strumenti altrove (ma anche dopo...). In questa colonna sono raggruppati, per tipo di funzione, gli strumenti di CSP più utilizzati: è qui che si vanno a spulciare i pennelli, ad attivare lo strumento selezione, a scegliere i *balloon*, ecc. Vedi anche da pag. 179.

Sub Tool palette e *Tool property palette*

Immediatamente alla destra della *Tool palette* trovo altre due *palette*, che in sostanza sono delle sue estensioni, le zone dove andare a raffinare la scelta dello strumento: la *Sub Tool palette* e la *Tool property palette* (vedi a pag. 13).

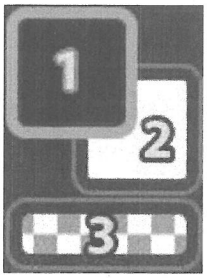
Nella *Sub Tool palette* scelgo, tra vari strumenti raggruppati per affinità di funzione, quello che più fa al caso mio: un pennello *G-pen* oppure un pennello *Calligraphy*, una matita leggera o una tecnica, un riempimento, un *balloon* o un testo.

Nella *Tool property palette* posso andare a modificare i parametri che caratterizzano lo strumento scelto, così posso impostare una determinata

risposta alla pressione della penna o l'opacità del tratto; lo spessore di una vignetta o il raggio di curvatura dei suoi angoli, e così via.

Icone colore

Nella parte bassa della *Tool palette* si trovano le icone colore. Sono tre, il *Main color* (1 - Colore principale), il *Sub color* (2 - Colore secondario) e il *Transparent color* (3 - Trasparenza).



Durante l'uso di CSP, se premo più volte il tasto:
X = alterno tra Colore principale (*Main color, 1*) e Colore secondario (*Sub color, 2*);
C = alterno tra la Trasparenza (*Transparent color, 3*) e quello tra *Main* e *Sub color* che era selezionato precedentemente.

Immagino che inizialmente ci sia un po' di confusione tra *Sub tool palette* e *Tool property palette*; se capita, basta dare un occhio alla figura a pag. 13.

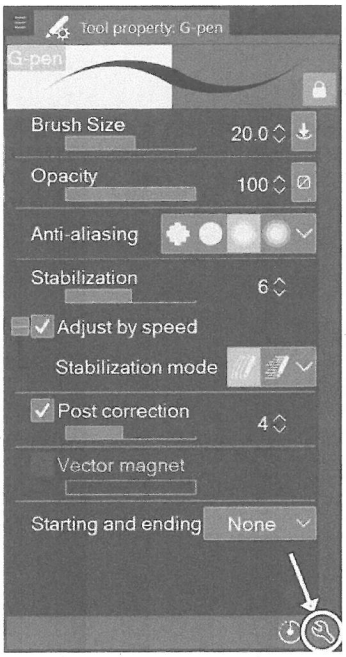
Icona Chiave inglese – *Sub Tool Detail*

Spesso si fa riferimento all'icona della chiave inglese, che si trova nella parte bassa della *Tool property palette*. Si tratta dell'icona *Show [Sub Tool Detail palette]*, .

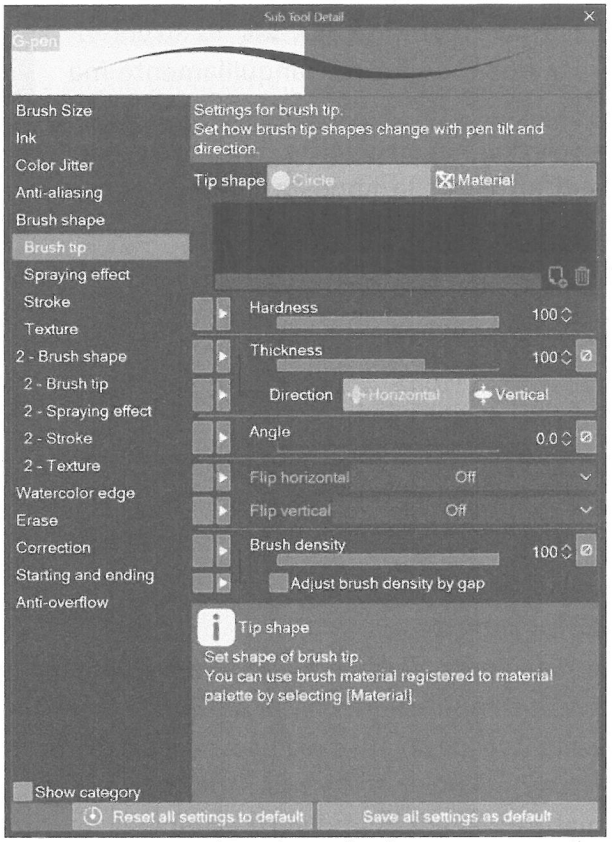
Serve ad aprire la finestra *Sub Tool Detail*, ovvero l'officina dove si può andare a modificare ogni aspetto dello strumento selezionato. Questo è l'antro degli smanettoni!

La *Sub Tool Detail palette* è una parte molto importante del programma. È qui infatti che si decide il comportamento di ogni strumento, come agirà in risposta alla pressione, come verranno miscelati i colori, quale sarà il suo metodo di fusione, ecc.

Si potrebbe dire che la *Tool property* è la versione ridotta della *Sub Tool Detail* poiché, volendo, tutte le proprietà che appaiono nella *Sub Tool Detail palette* possono essere visualizzate direttamente nella *Tool property palette*, basta attivare l'occhio nel quadratino a fianco di ognuna.



La *Tool property palette*



La *Sub Tool Detail palette*

Può essere comodo, ma, se si tratta di proprietà a cui non si fa ricorso sovente, si rischia di confondere inutilmente la visualizzazione con comandi poco utilizzati. Fino alla v. 1.9.4 c'erano altre due icone rappresentanti una chiave inglese, due identiche e una solo leggermente differente. In seguito quest'ultima è stata modificata con l'icona di un lucchetto.

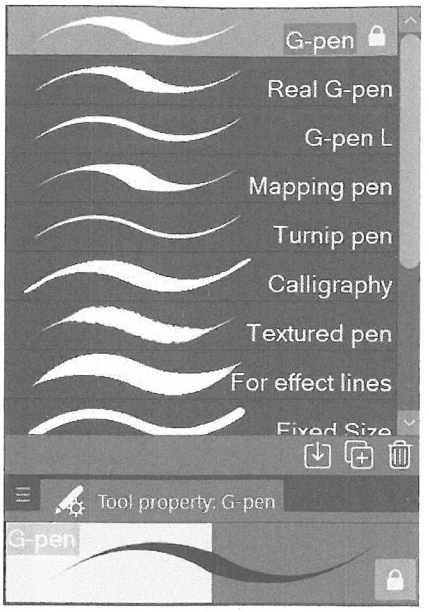
Icona Lucchetto – *Lock sub tool*

Si tratta della *Lock sub tool*, , si trova a fianco della miniatura dello strumento (*Tool*) nella *Tool property palette* e serve per bloccarne le impostazioni.

Una volta bloccato, , lo strumento si può modificare tranquillamente ma tali modifiche sono temporanee: se si riseleziona lo strumento dopo esser passati ad altro, le impostazioni tornano a essere quelle impostate quando si è attivata l'icona.

Si può riconoscere uno strumento in cui è stato attivato il blocco dal fatto che la stessa icona appare, più piccola, a fianco della miniatura dello strumento nella *Sub tool palette* (immagine a lato).

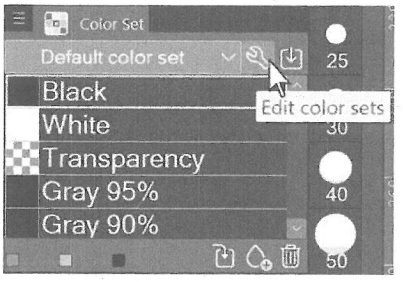
Come detto, fino alla versione 1.9.4, questa funzione era rappresentata da una chiave inglese .



Color palette

La *Color palette* in realtà non è solo una; ci sono diverse *palette* che rappresentano i colori, che di *default* si trovano nella parte in basso a sinistra dell'interfaccia, in schede sovrapposte. Per mia comodità, ho reso flottanti la *Color Wheel*, la classica ruota dei colori, e la *Color Set*, che elenca le miniature dei colori in diversi gruppi, alcuni di *default* ai quali se ne possono aggiungere altri, ad esempio suddivisi per diversi lavori. Dal menu *Window* possono essere attivate le varie *palette* dei colori.

La terza icona a chiave inglese accennata è identica a quella della *Show Sub Tool Detail palette* già vista e si trova a fianco del nome del *Color set* selezionato nella *Color set palette* e serve per editare, appunto, il *Color set*.

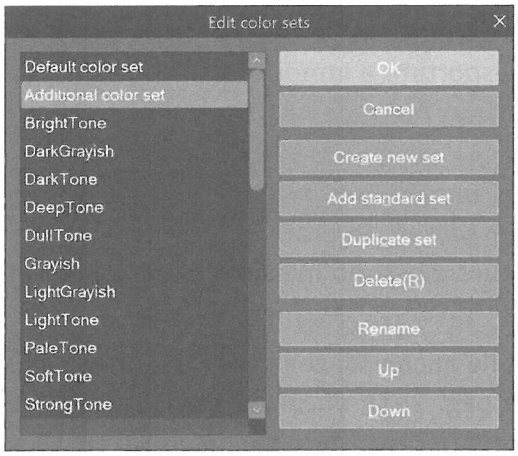


La *palette* dei colori si trova in basso a sinistra nello schermo. Se non è presente, basta andare sul menu *Window* e selezionare una delle varie opzioni che iniziano con *Color*, tipo *Color wheel*; l'utilizzo è abbastanza intuitivo.

Se si attiva *Color set* viene mostrata l'ultima tavolozza di colori utilizzata: ce ne sono diverse di *default* selezionabili tramite il menu a tendina:

ma è possibile creare le proprie e anche esportarle.

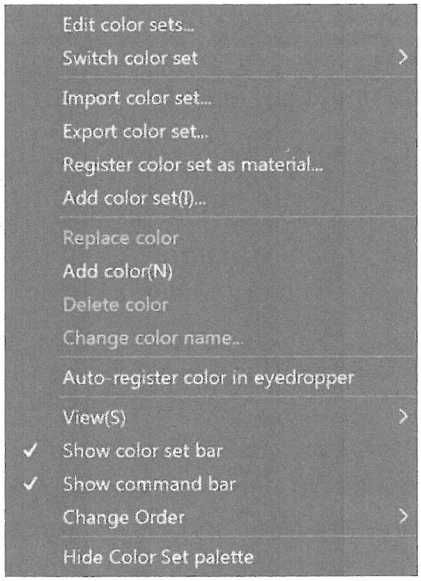
Per creare una nuova tavolozza (*Color set*) cliccare sulla chiave inglese a fianco del menu a tendina; si apre così la finestra *Edit color set*:



Poi si seleziona *Create new set*, si sceglie un nome e si dà l'OK. Il nuovo set viene aggiunto agli altri e adesso è possibile aggiungere nuovi colori con il pulsante a forma di goccia:

La visualizzazione dei colori può essere modificata: di *default* il programma mostra una serie di quadratini, uno a fianco all'altro (visualizzazione tipo *tiles*).

Cliccando nell'angolo in alto a sinistra della *palette* colori viene visualizzato il menu a tendina delle opzioni:



Se si seleziona *View* è possibile scegliere il metodo di visualizzazione; in genere io utilizzo M*edium list*, che mi permette di avere una dimensione dell'anteprima decente e anche di poter dare un nome al colore (ad es. "Pelle del mostro").

I colori, in qualsiasi visualizzazione, possono essere spostati all'interno della tavolozza. Scegliendo *Change Order* è possibile scegliere come spostarli, se solo facendo un *drag* col *mouse* oppure se contemporaneamente al *drag* bisogna premere anche *CTRL*.

Un'opzione interessante è *Auto-register color in eyedropper*. Attivandola, quando si utilizza il contagocce e si clicca su un colore, questo viene automaticamente registrato nel *color set* selezionato.

La tavolozza può essere esportata (e quindi anche importata) e registrata come materiale: nella parte alta del menu a tendina si vedono i comandi per poterlo fare.

La tavolozza di colori può essere esportata e importata nel formato .aco di Photoshop. Vedi a pag. 259.

Color Mixing palette

Dalla versione 1.12.0 è presente una nuova *palette*, la *Color Mixing palette*, attivabile da *Window > Color Mixing*. In pratica, è la versione digitale di una tavolozza del pittore, su cui si possono mescolare i colori per ottenerne di nuovi.

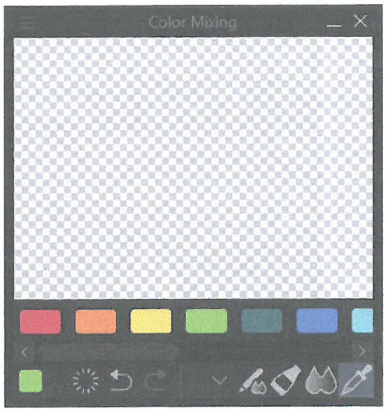
La *Color Mixing palette* è disponibile anche sul cellulare quando lo si utilizza in modalità *Companion* (vedi a pag. 251), anche se la visualizzazione dell'interfaccia e delle funzioni è leggermente differente da quella sul PC. È presente un'area di lavoro, in cui miscelare i colori, al di sotto della quale si trova una riga con alcuni colori, ai quali se ne possono aggiungere degli altri (scorrere col cursore verso destra o allargare la *palette* tirandola per un lato per visualizzare un "+" che permette di aggiungerli).

Toccando uno dei colori, questo diventa il colore selezionato, visibile nell'apposito riquadro, che è il primo spazio della seconda riga. Poi ci sono alcune icone:

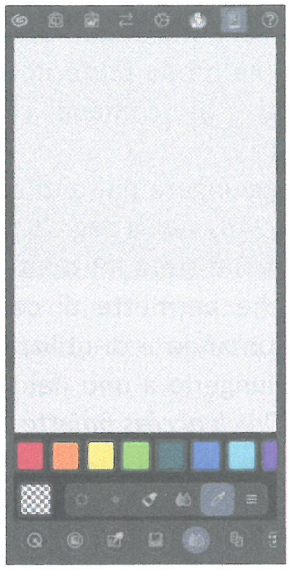
nella *palette* del PC: *Clear* (cancella); *Undo* (annulla); *Redo* (ripeti); *Brush size* (dimensione del pennello: piccolo, medio o grande); *Use the same sub tool as canvas* (utilizza lo stesso strumento che è selezionato per disegnare sul *Canvas*); *Brush* (un generico strumento pennello, se non si utilizza lo strumento già selezionato per disegnare); *Blend* (il miscelatore vero e proprio); *Eyedropper* (il contagocce, per selezionare il colore quando si è soddisfatti del *mix* o per aggiungere altri colori).

Nella *palette* del *Companion* non ci sono le icone *Undo*, *Redo* e *Use the same sub tool as canvas*.

In alto a sinistra nella *palette* per PC e di seguito alle altre icone nel *Companion*, è presente l'icona *Display menu* (= tre linee orizzontali), per impostare alcuni parametri di base della *palette*. Le opzioni sono più numerose nella *palette* per PC, ma non sto qui a descriverle: sono piuttosto intuitive, basta fare qualche prova per prender dimestichezza.



Color Mixing palette nel PC



Color Mixing palette nel cellulare

Come si usa la *Color Mixing palette*? si sceglie un colore tra i vari disponibili (o lo si preleva dalla *Color Wheel*, o si clicca sull' ante-prima del colore selezionato, aprendo così la finestra *Color settings*), si scarabocchia sull'area di lavoro della *palette* col pennello, si sceglie un altro colore e si scarabocchia nuovamente, vicino o sopra al primo colore; se si vuole si ripete con altri colori. Poi col *Blend* si mescolano fino a ottenere la tinta desiderata e si seleziona col contagocce. Anche qui, la cosa è piuttosto intuitiva.

Se nel programma è selezionato il *Main color* allora la nuova tinta diventerà il colore principale, se è selezionato il *Sub color* diventerà il colore secondario.

Color History palette

Da *Window* si può attivare la *palette Color History*, che registra i colori che via via vengono utilizzati mentre si disegna. Ogni nuovo colore è aggiunto alla *palette*, mentre se si riutilizza un colore già usato, lo porta in prima posizione. Cliccando sui tre trattini in altro a sinistra si può svuotare il contenuto della *palette* (*Clear color history...*) o trasformarla in un *Color set* (*Register to color set palette...*).

Quick Access

La finestra *Quick Access* (*QA*) si apre cliccando sull'icona , o da *Window* > *Quick Access*. La *QA* raccoglie alcuni comandi di uso frequente per poterli avere a disposizione velocemente senza doverli cercare tra i menu. È possibile organizzare i comandi in più *set*; l'accesso alle modifiche si può fare cliccando su *Quick Access Settings*, nella stessa finestra.

Dopo un'iniziale indifferenza, ora utilizzo la *QA* come modo preferito di accedere agli strumenti e ai comandi che utilizzo maggiormente.

Per aggiungere pulsanti alla *Quick Access palette* (*QAp*) vedi a pag. 25.

Dalla v.3 è stata introdotta una casella di ricerca che permette di cercare uno strumento/comando e di utilizzarlo direttamente o aggiungerlo a uno dei set della *QAp*, si chiama *Quick access palette search box*.

Una volta trovato lo strumento, per utilizzarlo fare doppio *click*; per aggiungerlo alla *QAp* premere tasto destro > *Add to Quick Access* e scegliere uno dei *set* disponibili.

Spostare le icone nelle varie barre

Nella *Tool palette* per spostare le icone basta trascinarle nella posizione desiderata con il cursore. Nella *Command bar,* nella *Quick Access palette,* nel *Selection Launcher* per spostare le icone si può o intervenire nelle loro impostazioni (*Settings...*) oppure, tenendo premuto *CTRL*, trascinarle nella posizione desiderata.

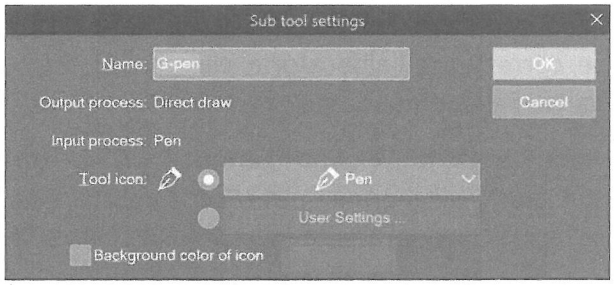
Modificare le icone

Moltissime icone di *default* possono essere modicate:

- nella *Tool palette.* Se si clicca col tasto destro un'icona nella *Tool pal*ette compaiono tre opzioni: *Tool settings...*, *Delete tool...* e *Add from default*. Con *Tool settings* è possibile cambiare il nome allo strumento; con *Delete tool...* lo si cancella; con *Add from default...* è possibile aggiungere uno strumento necessario o che si è eliminato per errore;
- nei *Sub Tool.* Selezionando col tasto destro un gruppo di strumenti nella *palette Sub Tool* (es. *Pen* oppure *Airbrush*) appare l'opzione *Sub tool group settings...* che permette solamente di cambiare il nome al gruppo di strumenti.

Se però clicco col tasto destro su uno strumento specifico, es. G-pen, compaiono molte opzioni, tra cui *Sub tool settings*

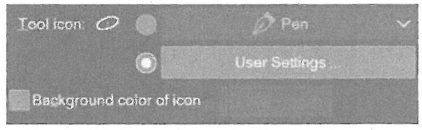
Scegliendo questa, si apre la finestra *Sub tool settings* (chi l'avrebbe detto? ☺), che è dove si possono andare a personalizzare le icone.



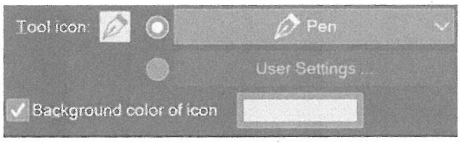
In *Name* posso cambiare il nome dello strumento; *Input process* e *Output process*, non modificabili, indicano le caratteristiche dello strumento, ossia a che edizione appartiene e cosa va a fare.

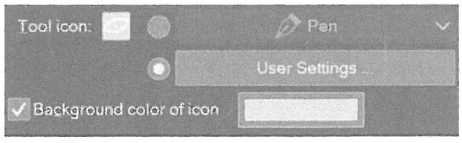
Si arriva quindi a *Tool icon*. Viene mostrata l'icona di *default*, che può essere cambiata cliccando sulla finestra a tendina.

Se si seleziona il *radio button* sottostante e si clicca *User Settings...* si apre l'Esplora risorse, col quale si può andare a scegliere un'icona personalizzata, preparata precedentemente e salvata in una cartella in uno dei formati disponibili: .bmp; .jpg, .png, .tif e targa.



Spuntando la casella *Background color of icon* è possibile cambiare il colore di sfondo dell'icona, cosa che faccio spesso per ricordarmi quali sono gli strumenti modificati o creati da me oppure quelli che voglio rintracciare a colpo d'occhio. Perché il cambio colore di sfondo funzioni anche nelle icone create *ex-novo* bisogna che lo sfondo dell'icona sia trasparente e che sia salvata con un formato che supporti la trasparenza. In alternativa, creando l'icona già con un colore di sfondo, non sarà poi modificabile.





Anche le icone della *Command bar* e del *Quick Access* possono essere sostituite o modificate, in maniera analoga a quanto spiegato qui sopra e qui sotto.

Aggiungere icone personalizzate

Dopo aver realizzato la grafica per un'icona personalizzata, procedere come segue per installarla nel programma:

- per la *Command Bar:* tasto destro sulla *Command bar*, quindi *Command Bar Settings...*, scegliere nel menu a tendina l'ambito al quale appartiene il

comando che si vuole aggiungere, ad es. *Menu Commands* e cercare la voce corretta nell'alberatura; cliccare su *Add* o trascinare il comando sulla barra. Se il comando ha una sua icona, verrà aggiunto con quella, altrimenti viene aggiunta l'icona generica , che va cambiata: tasto destro sull'icona, scegliere *Icon settings...*, cliccare su *Specify image file...* e scegliere l'icona desiderata dal percorso in cui la si è salvata.

- Per la *Quick Access palette* il processo è analogo, ma parto dal *Quick Access settings* (dalle tre lineette in alto a sinistra o dall'icona che si trova tra i comandi del *set,* nella *palette Quick Access*). Trovato il comando, cliccare su *Add* o trascinarlo nella *QAp*. Se si sono già cambiate le icone nella *Command Bar*, allora le stesse nuove icone appaiono nella *Quick Access palette*.

Preferences (Preferenze)

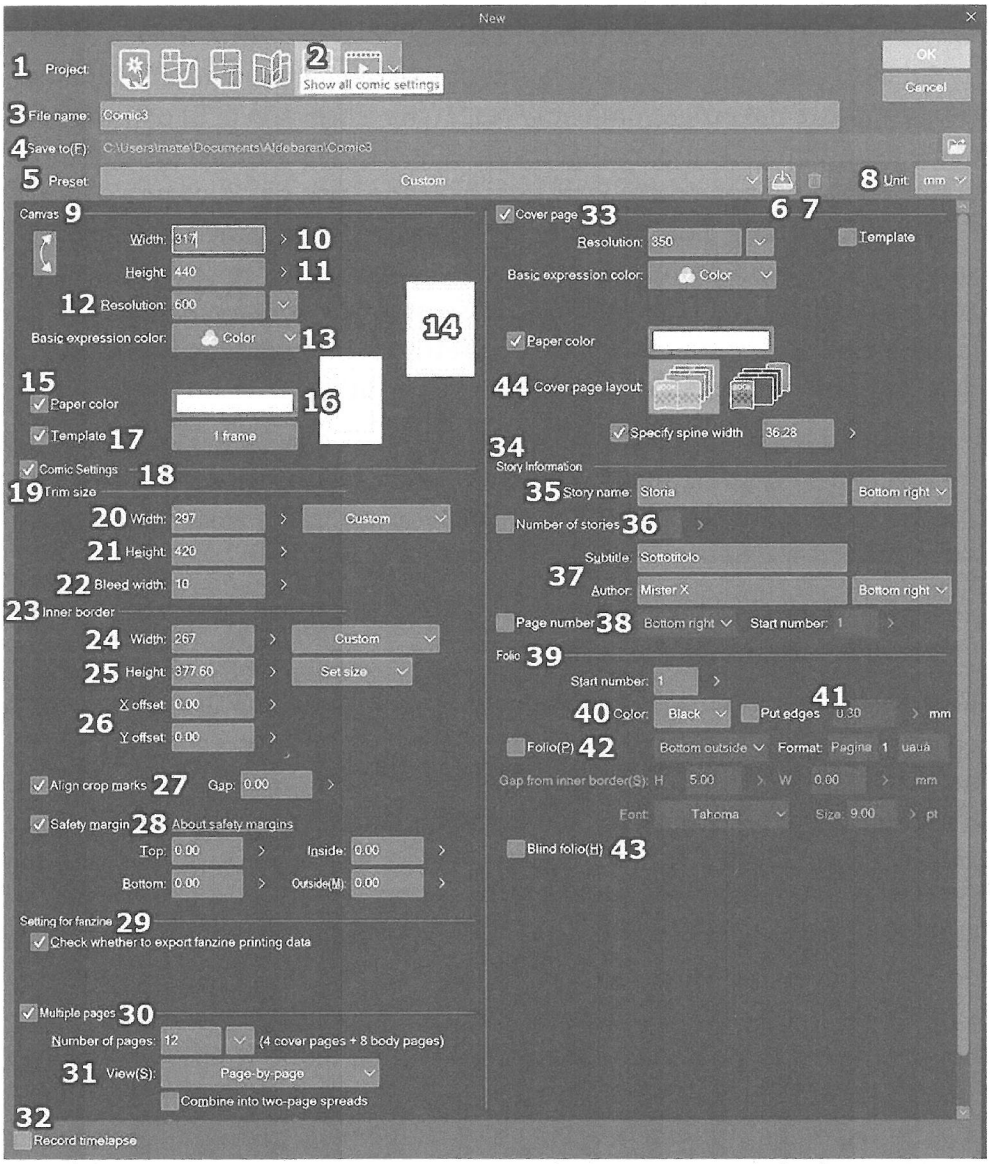
Un'altra parte del programma con cui è bene prendere confidenza è quella relativa alle impostazioni generali del programma, *Preferences*, le preferenze.

Si tratta di impostazioni generali che in teoria bisognerebbe regolare prima di iniziare a lavorare con CSP, perché determinano il comportamento del programma nel suo insieme; si potrebbe dire che stanno gerarchicamente più in alto.

Tratto le varie voci delle *Preferences* abbastanza in dettaglio in un capitolo delle Risorse Aggiuntive (vedi a pag. 11), che invito a scaricare.

Impostare le dimensioni del documento

Per creare un nuovo documento vado su *File* > *New* e poi scelgo il tipo di documento con una delle sei caselle in *Project* (ex *Use of work;* vedi immagine successiva, **1**). Tranne *Animation*, che ha delle proprie caratteristiche, le altre opzioni sono simili e rappresentano dei casi particolari dell'opzione *Show all comics settings* (**2**), che io preferisco.



La finestra *New* - Attenzione, questa immagine è una composizione di più immagini; in realtà le opzioni non sono tutte visibili contemporaneamente

Gli altri tipi possibili di documento sono: *Illustration, Webtoon, Comic, Printing of Fanzine, Show all comic settings, Animation.*

Posso dare un nome al *file* (**3;** di *default* il programma inserisce *Comic*). In corrispondenza del n. **4,** si può indicare il percorso dove salvare (*Save to;* cliccare sull'icona della cartella a lato): questo spazio appare se si crea un *file* multi pagina (*Multiple pages*, spuntare **30**), altrimenti il percorso si decide al momento del salvataggio.

Quando creo un nuovo documento posso scegliere un insieme di dimensioni proposte dal programma nei *Preset* (che si trovano in **5**) oppure impostare delle dimensioni personalizzate. Questo è molto utile perché il programma non propone *tutte* le opzioni esistenti: non ha ad esempio l'A3 tra i *set* preimpostati; non ha i modelli di pagina delle varie case editrici; o semplicemente propone dei modelli che probabilmente usiamo, ma non come ce li imposta lui (ad esempio posso preferire, se lavoro su un A3, che la dimensione massima del foglio sia effettivamente un A3, e non un A3 più dell'altro spazio che CSP ritiene possa essermi utile).

Attenzione: ciascuno degli *Use of work* ha un suo insieme di *Preset*, originali o aggiunti. Se salvo un *preset* personalizzato in *Show all comics settings* e poi, per un altro lavoro, decido di utilizzare *Comic* come *Use of work*, non ritroverò quel *preset* tra le opzioni ma dovrò ricrearlo.

Vediamo quali valori impostare (ricordarsi di settare l'unità di misure in mm in alto a destra, **8**):

Canvas (**9**): le dimensioni dell'area di lavoro vera e propria su cui disegno, come se fosse un grande pezzo di carta; continuando con l'analogia dell'A3, non sono le dimensioni dell'A3 (297x420 mm), ma A3 più una cornice, come se la tela di un quadro fosse più grande di quella che mi serve (larghezza e altezza, **10** e **11**) per un dipinto; è possibile impostare la risoluzione (**12**) del documento e se sarà a colori, scala di grigi o bianco e nero (**13**).
Spuntando la casellina *Paper color* (**15**) è possibile scegliere per le pagine un colore diverso dal bianco.
Spuntando la casellina *Template* è possibile impostare un modello di gabbia tra i vari a disposizione nella libreria dei materiali (*Material*, vedi pag. 123). Nel caso di un documento multi pagina, tale modello verrà applicato a tutte le pagine. I *template*, una volta sul *Canvas*, possono essere anche modificati.

Comic settings **(18)** *[ex Manga draft settings]* :
qui vengono impostate le dimensioni del foglio, *Trim size* [ex *Binding (finish) size,* prima della v. 2*]*, e della gabbia, *Inner border* [ex *Default border (inner) size]*.

Trim size **(19)**, contiene:

- ***Width*** **(20)** *[larghezza]* e ***Height*** **(21)** *[altezza]* dell'area utile, ad esempio le dimensioni del foglio A3 (297,00 x 420,00 mm); in seguito mi riferirò a queste dimensioni con ***Trim***;
- il valore ***Bleed width*** **(22)**, ossia un margine di sicurezza di qualche mm (proposto dal programma, ma modificabile), esterno alla dimensione del foglio, su cui si può continuare a disegnare e che rappresenta l'incertezza nel taglio tipografico finale delle pagine;

Inner border **(23)**: è l'ingombro della "gabbia", cioè l'ingombro delle vignette; dipende da quanto margine si vuole lasciare tra le vignette e il bordo pagina (**24** e **25**).
Dalla casellina a fianco della larghezza è possibile scegliere tra varie misure proposte o delle misure personalizzate (opzione *Custom*): basta digitare le misure desiderate. Vicino all'altezza è presente un'altra casellina, che di *default* è impostata su *Set size*. L'altra opzione possibile è *Set margin*: selezionandola, anziché impostare le misure della gabbia, si può impostare quanto distante dal *Trim* deve stare ciascuno dei suoi lati (*Top, Bottom, Inside, Outside*, con *Inside* il lato della rilegatura).
Con *X offset* e *Y offset* (**26** nella figura precedente) si può decentrare orizzontalmente e verticalmente la gabbia sul *Canvas*.

Bisogna fare un po' di attenzione quando si impostano i vari valori personalizzati, sembra di far le cose giuste ma spesso quando si dà l'*OK* il risultato non è quello che ci si aspettava.

La cosa migliore da fare è impostare per primo il ***Trim***, ovvero le dimensioni del foglio (nel nostro caso dell'A3, 297x420 mm). Se va bene il ***Bleed*** da 5mm lasciarlo, altrimenti modificarlo.
Impostare poi ***Inner border***, cioè le dimensioni della gabbia, le cui dimensioni saranno minori di quelle del foglio.

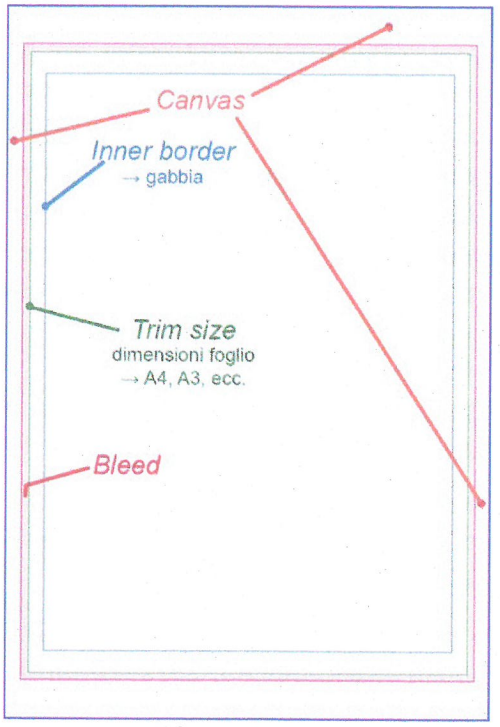
A questo punto, se non si hanno particolari esigenze, non occorre far altro: CSP aggiunge un po' di millimetri al *Trim* (aumentato del *Bleed*) e propone delle dimensioni per il *Canvas*. Se si opta per modificare il *Canvas*, ricordarsi che le sue dimensioni non devono mai essere inferiori alle dimen-

sioni del *Trim* più 2 volte il *bleed* (una a sinistra e una a destra; una sopra e una sotto).

In soldoni, con l'esempio dell'A3 (297x420 mm) e con *bleed* da 5 mm, il *Canvas* dovrà essere almeno: 297+5x2= 307 mm di larghezza (*Width* **10**);
420+5x2= 430 mm di altezza (*Height* **11**).

Se si imposta il *Canvas* più piccolo il programma dà un messaggio di errore. Il *set* personalizzato può essere salvato tra i *preset* con il pulsantino (**6**) o cancellato col cestino (**7**).

Nell'immagine seguente si vede il foglio di lavoro impostato con i valori appena visti per *Inner size*, *Trim size* e *Bleed*; ho colorato leggermente l'area di *Bleed*; il *Canvas* è stato lasciato più grande, così da riuscire a vedere i contorni di tutti gli spazi:



Il foglio di lavoro

Meglio che il *Canvas* non sia la semplice somma dei valori appena visti, poiché se voglio aggiungere altre informazioni alle tavole, come quelle indicate nella sezione *Story Information* (vedi a pag. 33), queste han bisogno di un po' di spazio per essere visualizzate. È comunque possibile modificare

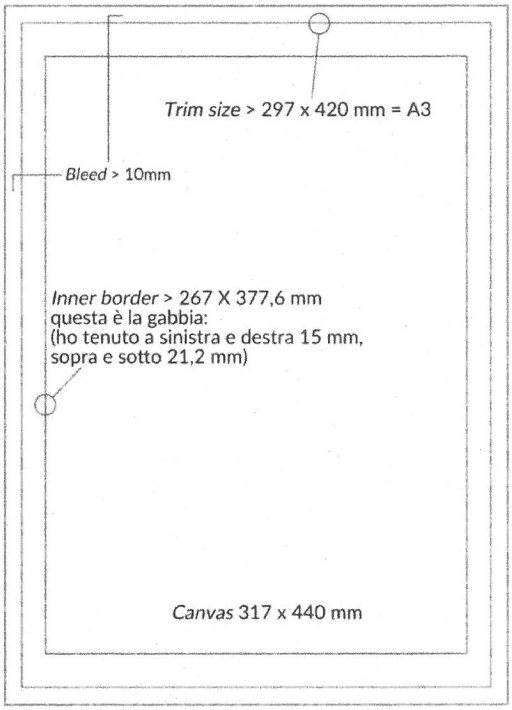
tali parametri dopo aver creato il documento, andando in *Story > Change basic page settings* oppure *Story > Change basic work settings*.

Ricapitolando, imposto nell'ordine:

- ***Trim*** (foglio: A4, A3, B4, ecc.);
- ***Bleed*** (margine di sicurezza);
- ***Inner size*** (gabbia);
- se serve, alla fine, aggiusto il ***Canvas***.

Di seguito, un altro esempio di impostazioni:

In questo caso la dimensione del *Canvas* è pari alla dimensione del *Trim size* più due volte il *Bleed*.



Bleed

Il *Bleed* è un'area esterna alle dimensioni del foglio, in cui, quando la stampa viene rifilata, può ricadere la lama di taglio: è cioè la zona di incertezza in cui la lama può fare il taglio. Il termine corrispondente in italiano è "abbondanza". Si tiene conto di questo spazio perché la carta durante la rifilatura si può muovere e c'è il rischio, nelle pubblicazioni stampate a tutta pagina, che il taglio non avvenga sulla parte stampata del foglio ma esternamente a questa, lasciando nel prodotto finale degli antiestetici bordi non stampati.

Quale valore di *bleed* impostare? Ci sono *standard* diversi nel mondo: negli Stati Uniti intorno ai 3 mm, in Europa dai 2 ai 5 mm; disegnando in ec-

cesso di 5 mm per lato (se si sta facendo una pagina al vivo) quindi ci dovrebbe mettere al riparo da sorprese; in genere, comunque, l'editore o la tipografia forniscono il valore da rispettare.

I limiti dell'area di taglio sono qui rappresentati dall'area di *bleed*, esterna al bordo di *Trim*.

Il tratteggio è il taglio, che può cadere ovunque nell'area di *bleed*.

Trim è il margine "teorico" del foglio, es. un A3. Se il *bleed* taglia al di fuori del *trim*, la linea di taglio diventa il margine effettivo.

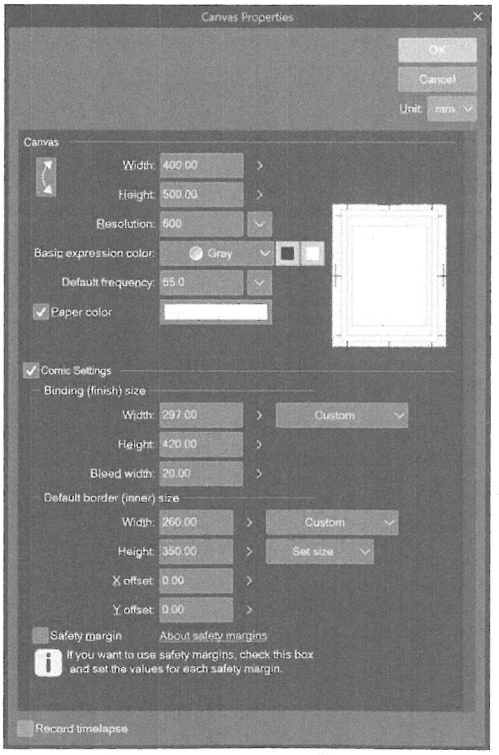
Al di fuori dell'area di *bleed* (cioè nel resto del *Canvas*) posso pure continuare a disegnare, ma in nessun caso ciò che è disegnato qui sarà presente a lavoro finito.

E se devo cambiare un progetto in corso d'opera?

E se devo cambiare qualche parametro quando ho già iniziato a lavorare? O peggio, quando il mio lavoro è già ben avviato?

È possibile modificare i parametri della pagina da *Edit > Canvas properties...* in cui ritrovo tutti i parametri legati alle dimensioni (una specie di finestra *New* ridotta) che posso andare a modificare. Rimane valida l'osservazione di stare attenti alla somma delle dimensioni della pagina e del *bleed*: in caso eccedesse quelle del *Canvas*, bisogna modificare anche queste ultime.

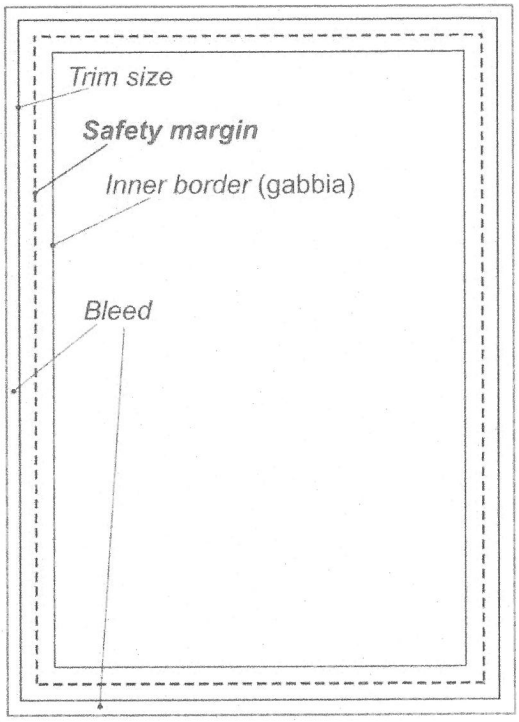
La finestra può apparire più ridotta qui l'ho estesa per mostrare tutti i parametri.



Non ho fatto la prova per questa particolare operazione, ma in teoria se si devono modificare molte pagine si può avviare un processo in *batch* da *File > Batch process...*, che permette di applicare le modifiche a più tavole in un colpo solo, senza dover ripetere le stesse operazioni manualmente. Vedi anche a pag 213.

Safety margin

Dalla versione 1.8.4 (Nov. 2018) è presente un'altra impostazione tra quelle generali del foglio. Si tratta del *Safety margin* (si imposta in **28** nella finestra *New,* pag. 27).



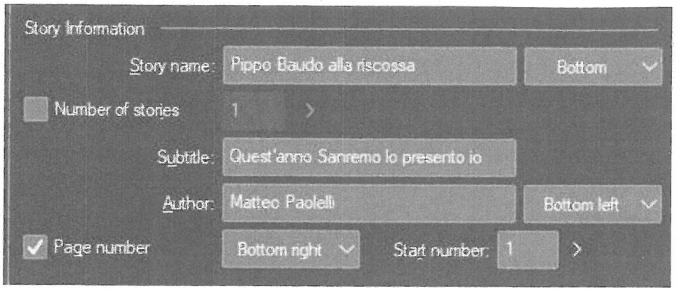
È un bordo di sicurezza esterno alla gabbia che *garantisce* la stampa di ciò che viene disegnato, qualsiasi sia il formato di stampa che verrà utilizzato, specie se si pensa di stampare il lavoro con formati che abbiano rapporti differenti tra i lati. Ad es., A3 e A4 hanno lo stesso rapporto tra i lati ($1,\overline{41}$) e quindi il passaggio dall'uno all'altro non crea problemi, ma se volessi pubblicare anche in formato Lettera, che ha un altro rapporto tra i lati (~1,3), il *Safety margin* può essere utile: se esco dalla gabbia, devo ricordare di tenere le cose importanti (es. personaggi, dialoghi) all'interno del *Safety margin*.

Vedi anche tinyurl.com/bu3nbkea.

Story Information

La sezione *Story Information* (**34** nella finestra *New,* pag. 27) serve a definire alcune informazioni che possono essere visualizzate al di fuori dell'area di stampa, al di sotto del riquadro del *Bleed*. Tali informazioni sono intuitive: *Story name* è il titolo di lavorazione del progetto, *Subtitle* il sottotitolo, *Author* l'autore. Per *Story name* (che porta con sé *Subtitle*) e *Author* si può decidere la posizione: a sinistra, centrale o a destra.

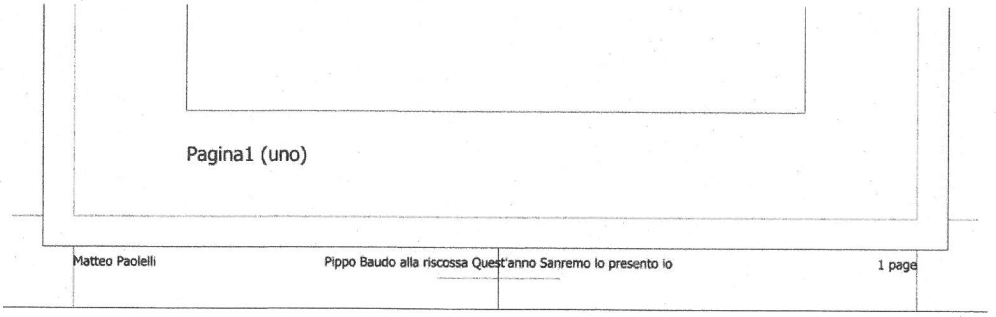
Number of stories è un' informazione addizionale che si può aggiungere al progetto per una migliore gestione.



Quanto scritto qui apparirà esternamente alla linea di *bleed*, e non verrà stampato. In realtà, tutte le informazioni in *Story Information* sono facoltative, per cui la loro omissione non pregiudica la creazione del documento.

Per essere visibili è necessario che le dimensioni del *Canvas* non siano esattamente la somma del *Trim* e del *Bleed*, ma siano un po' più grandi.

Ultima casellina che può essere spuntata in questa sezione è *Page number*, che permette di visualizzare il numero della pagina su cui si sta lavorando. È possibile anche qui scegliere la posizione e anche da che numero partire con la numerazione.



Folio

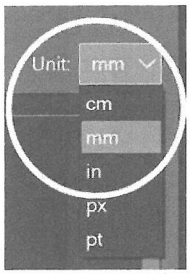
La sezione *Folio* (**39** nella finestra *New* a pag. 27) serve per far apparire il numero di pagina all'interno dell'area di stampa.

Si possono decidere varie opzioni per la formattazione e può essere decisa la posizione del numero nella pagina: in alto (*Top*) o in basso (*Bottom*) e se a sinistra, al centro o a destra. Anzi, più precisamente, il programma propone *Top/Bottom inside*, *Top/Bottom* e *Top/Bottom outside*. Con solo *Top* o *Bottom* il numero viene messo al centro orizzontale della pagina; con *inside* (= all'interno) viene messo sul lato della pagina dove si trova la rilegatura, mentre con *outside* (= all'esterno) sul lato opposto al lato rilegatura. Con *Format* si può aggiungere del testo prima e dopo il numero: ricor-

darsi di lasciare uno spazio dopo il primo testo e uno spazio prima del secondo testo, in modo da separare il testo dal numero.

Blind Folio: quando questa casellina è spuntata, oltre alle altre informazioni della sezione appare il numero della pagina (un'altra volta) nella parte inferiore, nel lato della rilegatura. Per il momento non comprendo l'utilità di questa cosa, penso che siano convenzioni tipografiche, ma è una mia supposizione.

Righelli laterali



In CSP l'unità di misura (*Unit*), che verrà visualizzata sui righelli laterali, viene decisa al momento della creazione del *file*, selezionandola nella parte alta della finestra di dialogo *New* (**8** a pag. 27)

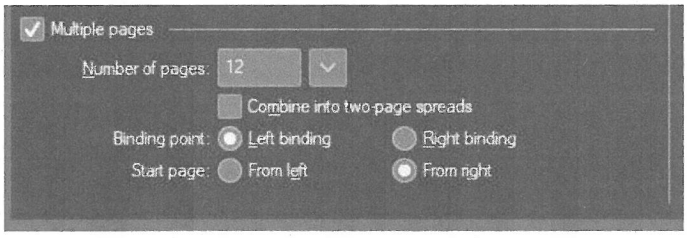
Per cambiarla in corso d'opera, quando il *file* è già stato creato, bisogna andare su *Edit* > *Change Canvas Size...* e selezionare l'unità desiderata.

Volendo, anche questo comando è trasportabile sulla *Command bar*.

Documenti multipagina (*Multiple pages)*

Molto spesso un lavoro è composto da più tavole collegate tra loro, come il classico fumetto. CSP consente di creare un unico documento che raccoglie tutte le tavole, una specie di documento "cartella" che contiene i "*file*" delle tavole.

Al momento della creazione del fumetto multipagina spuntando la casellina *Multiple pages* (**30** nella finestra *New,* pag. 27) si può inserire il numero di pagine che comporranno il documento: si può inserire il numero manualmente o scegliere tra le possibilità proposte cliccando sulla casellina con la freccetta a fianco.



Binding point permette di scegliere se la rilegatura sarà a sinistra (*Left binding* - come nei fumetti occidentali) o a destra (*Right binding* - come nei manga).

Start page si usa per stabilire se la pagina iniziale sarà a sinistra (*From left*) oppure a destra (*From right*); nei fumetti occidentali le pagine a sinistra sono quelle pari, quelle a destra le dispari: generalmente quindi iniziano con una pagina destra (scegliere cioè *From right*).

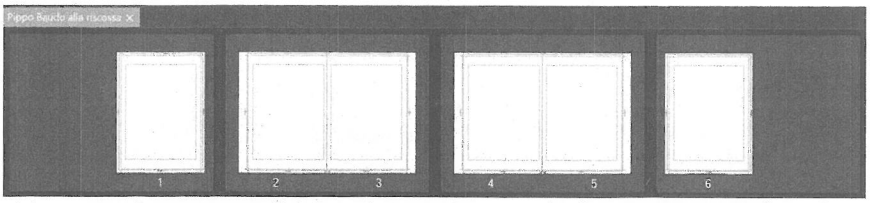
Spuntando la casella *Combine into two-page spreads* le pagine sinistre e destre vengono unite in modo da poterci disegnare sopra senza soluzione di continuità. Quando si spunta questa casella si rende attiva anche la casella *Align crop mark* (**27** nella finestra *New,* pag. 27), che permette di regolare il distanziamento delle due pagine a livello della linea di rilegatura.

Se il valore è impostato a 0, all'interno, lungo la rilegatura, non viene riportato lo spazio di *Bleed*.

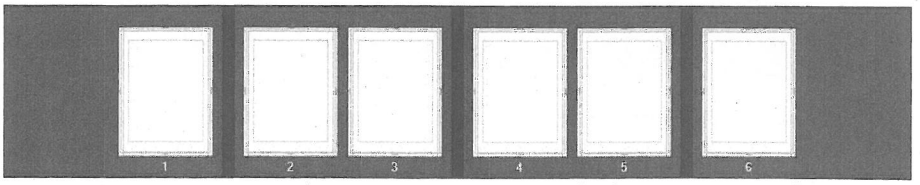
Con *Template* si apre la finestra dei materiali relativa ai *Framing template* (anche se si apre con il solo nome *Template*, sono gli stessi), da cui è possibile scegliere un modello di suddivisione della gabbia.

Page Manager

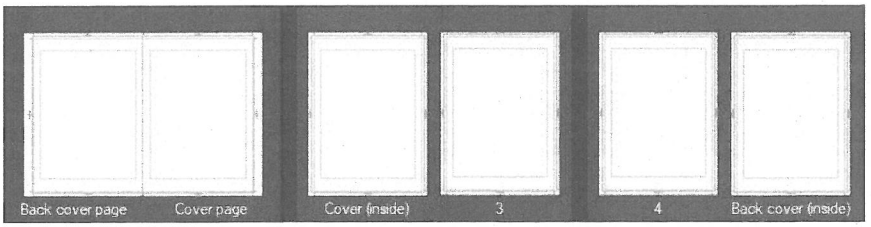
Una volta impostate tutte le preferenze, premere *OK*. Dopo alcuni istanti di elaborazione (dipende molto dal numero di pagine scelto) si apre il *Page Manager*: la vista di tutte le tavole che compongono il lavoro. Il *Page Manager* permette di avere sotto controllo tutte le tavole a colpo d'occhio e passare da una all'altra in velocità.



Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale destra e opzione "*Combine into two-page spreads*" attivata



Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale destra e opzione "*Combine...*" disattivata

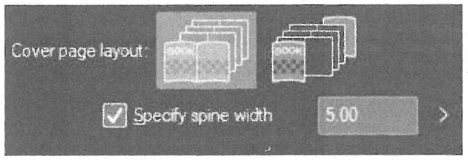


Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale sinistra e opzione *"Combine..."* disattivata

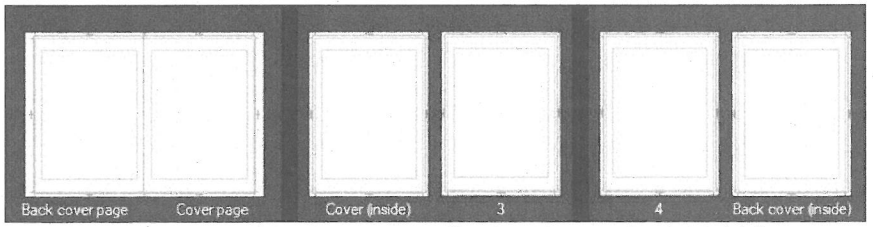
Attivando l'opzione *Cover page* (**33** nella finestra *New,* pag. 27), quattro delle pagine verranno destinate alla copertina del progetto: due per la copertina esterna, *Cover page* e *Back cover page*, e due per l'interno di queste, *Cover (inside)* e *Back cover (inside)*; queste denominazioni vengono visualizzate quando verrà creato il documento, dopo aver premuto l'*OK*.

Con *Resolution* si imposta la risoluzione della copertina, con *Basic expression color* il metodo colore desiderato.

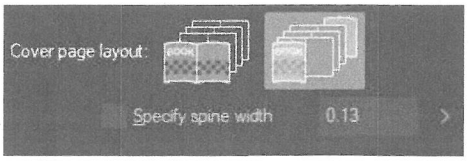
Notare che, quando viene attivata l'opzione *Cover page,* viene disattivata l'opzione *Binding point* vista poco fa; appaiono invece due miniature per l'opzione *Cover page layout* (**44** nella finestra *New,* pag. 27), che permette di decidere se la copertina sarà composta da due pagine separate o da una doppia pagina. Se si sceglie quest'ultima, si attiva la casella *Specify spine width*, che consente di aggiungere dello spazio relativo allo spessore della costa della pubblicazione.



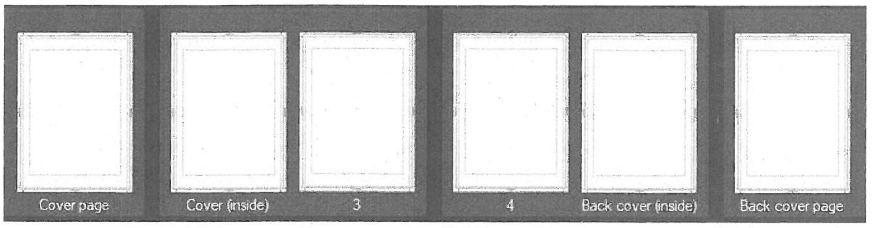
Cover page layout, primo *layout*



Page Manager – Documento di sei pagine, pagina iniziale destra, opzione *"Cover page"* attivata con il primo *layout*



Cover page layout, secondo *layout*



Page Manager –Documento di sei pagine, pagina iniziale destra , opzione "*Cover page*" attivata con il secondo *layout*

Per lavorare su una tavola cliccare due volte sulla sua anteprima, così si apre la relativa area di lavoro.

Sia il *Page Manager* che le tavole hanno riportato in etichetta il nome scelto con *Story name* (vedi a pag. 33) ma questo non sarà di *default* il titolo che darò al progetto quando lo andrò a salvare: è più un titolo di lavorazione. Se non ho dato alcun nome in *Story name*, CSP attribuisce il nome di *default* (quello presente in *File name* nella finestra *New*, vedi **3** a pag. 27).

Una cosa che faccio subito è selezionare l'etichetta del *Page Manager* del progetto e salvarlo da *File > Save as...* Si apre la finestra *Create story folder* da cui creare una cartella di gestione del progetto (*Management folder*), al cui interno viene inserito un *file* .cmc (*Management file*), ovvero il *file* "contenitore" vero e proprio del progetto, con lo stesso nome della cartella. Da qui è possibile cambiare il percorso della cartella, altrimenti verrà mantenuto quello impostato nella finestra *New*. Nella *Management folder,* oltre al *file* .cmc vengono salvati anche i vari .clip relativi alle tavole, chiamati page0001, page0002, ecc.

La posizione del *Page Manager* sull'area di lavoro può essere cambiata in *Story > Page Manager Layout*.

Se il *Page Manager* toglie troppo spazio, è possibile o estendere l'area di lavoro delle tavola fino a ricoprirlo quasi interamente, oppure spostarlo in un altro punto dello schermo o anche su un altro schermo.

Quando il lavoro su una tavola è terminato, salvarla col nome che viene proposto: se le si cambia il nome viene salvata, ma quando riapro l'intero documento verrà caricata la versione originale, quella col nome proposto.

La tavola con il nome modificato sarà comunque disponibile, però per farla rientrare nel progetto devo salvarla sovrascrivendo la tavola originale.

È possibile ovviamente lavorare su una tavola indipendentemente, senza dover aprire tutto il *Page Manager* o lavorando su un altro *computer*: o si apre solo quella pagina in CSP, evitando di aprire tutto il progetto, o si crea un altro *file*, esterno al progetto. Per poter essere sicuri che poi entri a far parte del progetto bisogna salvarla col nome relativo alla pagina che diventerà, ad es. page0019.clip, e andare a sostituire la 0019.clip originale, creata dal *Page Manager* nella posizione di salvataggio.

Pre-organizzare la struttura di un documento

Per velocizzare il lavoro, per esigenze del committente, per praticità personale, ecc. può essere necessario organizzare i nuovi documenti in modo che abbiano la stessa struttura: dimensioni, divisione in vignette, ordine, tipo e nome dei livelli e così via.

Poter applicare queste impostazioni al momento della creazione del documento senza doverle reimpostare ogni volta è decisamente utile; ci sono diversi modi per farlo.

- *Auto Action* – ad es. per la struttura dei livelli.

Si registra un'*Auto Action* mentre si crea la struttura dei livelli. Successivamente, dopo aver creato un nuovo documento, si fa partire l'*Auto Action*, che ricrea la stessa struttura. Questo metodo non registra eventuali trascinamenti di *Framing template* dai *Material*. Per informazioni su come creare un'*Auto Action* vedi a pag. 209.

- *Preset* – ad es. per le dimensioni e la squadratura della tavola (o insieme di tavole).

Si crea un nuovo documento e si impostano tutti i parametri come visto in Impostare le dimensioni del documento. Prima di dare l'*OK*, salvo queste impostazioni come *Preset* (finestra *New*, **6**), che sarà richiamabile quando creerò un altro nuovo documento. La struttura dei livelli e la divisione in vignette non vengono impostate a meno di non spuntare la casellina *Template* e scegliere, appunto, un opportuno *template*.

- *Template* – ad es. per struttura dei livelli e divisione in vignette.
  - *Framing template*, in un documento appena creato.

È il metodo più semplice per dividere una tavola in vignette. Nei materiali, in *All materials* > *Manga materials* > *Framing template*, sono presenti alcuni modelli di divisione della tavola, basta trascinarne uno sul *Canvas*

per ottenere una suddivisione in vignette bell'e pronta*. La suddivisione si adatta alla gabbia della tavola. È possibile registrare tra i materiali anche delle vignettature personali, per poterle utilizzare successivamente, vedi a pag. 70.

- *Template*, alla creazione di un nuovo documento.

Analogamente ai *Framing template*, gli stessi modelli possono essere scelti al momento della creazione del nuovo documento, quando è ancora presente la finestra *New*. Basta, infatti, spuntare la casellina *Template* perché si visualizzi un pulsante, premendo il quale si apre la finestra *Template* dalla quale si può scegliere il modello desiderato. La cosa interessante è che è possibile salvare come *template* (da *Edit > Register Material > Template...*) una stuttura di livelli, con nomi, metodi di fusione, colore del livello, ecc. e poi poterla richiamare in questo momento.

Se una volta creato un nuovo documento, imposto una divisione in vignette* e una struttura dei livelli, e infine salvo il tutto come *Template*, posso creare ulteriori nuovi documenti scegliendo un *Preset* per le squadrature e dimensioni della tavola e, spuntando la casellina *Template*, aggiungere (se presenti in quel *template*) la divisione in vignette e/o la struttura dei livelli.

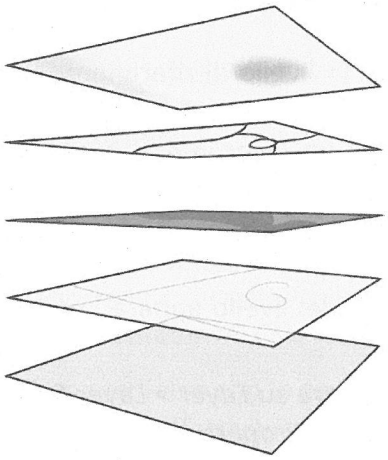
- Duplicazione - ad es. per storie multipagina con pagine simili.

Creo il mio documento, imposto tutto quello che mi serve (vignette o vignettona a tutta pagina* pronta per essere tagliata successivamente, struttura dei livelli, ecc.), poi vado su *Story > Duplicate Page* e mi ritrovo con due pagine con le stesse impostazioni, raccolte nel *Page Manager* che viene visualizzato. Se seleziono entrambe le pagine nel *Page Manager* e ripeto il comando *Duplicate Page*, mi ritrovo con quattro pagine identiche, e così via.

*Quando la divisione in vignette non è la stessa per ogni tavola, ha più senso creare una predisposizione alle vignette creando una vignettona unica (o importandola dai *Template*) che occupi tutta la gabbia, pronta per essere divisa all'occorrenza con i comandi *Figure > Frame > Divide frame folder / Divide Frame border*. Vedi a pag. 72.

Livelli (*Layer*)

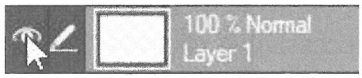
Come in molti altri programmi, il lavoro su CSP si organizza in livelli (*layer*).



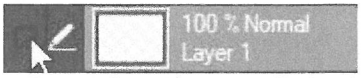
Livelli

Possono essere immaginati come dei fogli trasparenti posti uno sopra l'altro, su cui posso andare a disegnare, colorare, inserire linee guida ecc.

Tutti i livelli possono essere resi visibili o meno sul *Canvas*: se c'è l'occhio a fianco della miniatura del livello, questo è visibile; se non c'è, non è visibile. Se clicco sull'occhio, "spengo" il livello; se clicco dove dovrebbe esserci, lo "accendo". Visibilità del livello significa anche, per molti aspetti, possibilità di operare nel livello stesso.



Il livello è visibile: c'è l'occhio



Il livello non è visibile: non c'è l'occhio

Il *layer* editabile (cioè quello che stiamo utilizzando) è contraddistinto dal simbolo di una penna . In vecchie versioni questo simbolo sembra un coltellino (in realtà credo sia una penna stilografica).

Draft Layer

Quando un livello è impostato come *Draft Layer* (= livello bozza), allora alcune azioni possono essere compiute ignorandolo, come quando si impostano dei riferimenti ad esempio per le selezioni. In poche parole, se imposto un livello come *Draft*, posso all'occorrenza fare una selezione che tenga conto del contenuto di tutti i livelli tranne che del *Draft*, che così risulta essere solo un livello di costruzione del disegno.

Allo stesso modo, al momento di esportare un disegno posso escludere l'esportazione del livello *Draft*: lo vedo sul *Canvas* su cui ho disegnato ma non nel *file* esportato. Ci può essere più di un livello *Draft*.

Per impostare un livello come *Draft* andare su *Layer* > *Layer Setting* > *Set as Draft Layer* (anche da tasto destro sul livello), oppure cliccare, nella

Property bar della *Layer palette*, sull'icona con la matita *Set as Draft Layer* . Appare una barra azzurra accanto alla miniatura e il simbolo della matita nella parte destra del livello.

Reference Layer

Un livello impostato come *Reference Layer* (= livello di riferimento) può fungere da riferimento per alcuni strumenti o per le selezioni. Ad esempio, posso fare in modo che una selezione fatta su un *layer* in realtà consideri come limite anche il contenuto di altri *layer*. È utile ad esempio quando si fanno i riempimenti, in cui si lavora su un livello ma riferendosi alle linee che stanno su un altro, il *Reference* appunto.

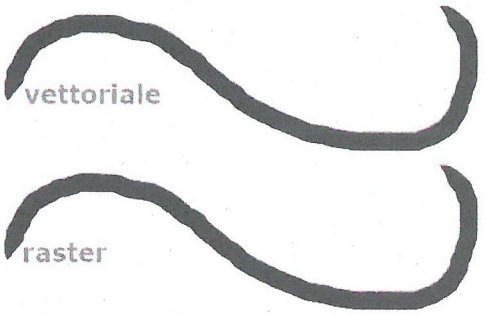
Nel *Reference Layer,* accanto alla miniature del livello appare l'iconcina di un faro .

Per impostare un livello come *Reference* andare su *Layer > Layer Setting > Set as Reference Layer*, oppure cliccare, nella *Property bar* della *Layer palette*, sull'icona con il faro *Set as Reference Layer* (vedi a pag. 47). Possono essere impostati come *Reference layer* più livelli contemporaneamente, basta selezionarli (*CTRL + click* sui singoli livelli, oppure *Shift + click* sul primo e l'ultimo di una serie di livelli successivi) e cliccare, nella *Property bar* della *Layer palette*, l'icona con il faro.

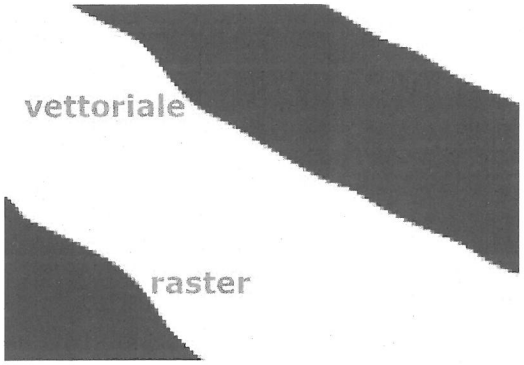
Livelli *raster* e livelli vettoriali

In CSP è possibile disegnare su due tipi di livello: *raster* e vettoriale.

Se traccio due linee, una su un livello vettoriale e una su un livello *raster*, queste sono simili:



Ingrandendo il disegno con lo *zoom* possiamo vedere che a un certo punto le due linee "sgranano":

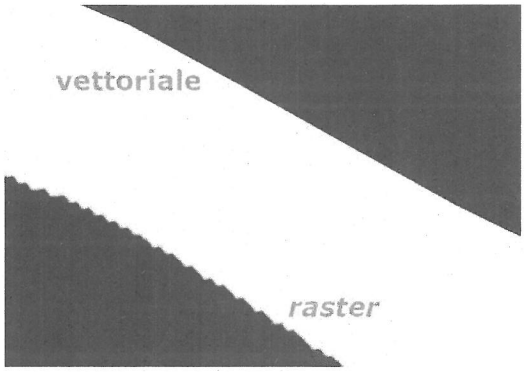


Questo accade quando ho ingrandito tanto da rivelare la griglia di *pixel* su cui l'immagine è costruita.

CSP non usa i livelli vettoriali in maniera "pura", come altri programmi di grafica (vedi anche questo post: tinyurl.com/5n7ks4th). Ad esempio non permette il riempimento vettoriale di forme chiuse da linee vettoriali. Non è possibile cioè disegnare una superficie colorata in un livello vettoriale, come ad esempio fa Adobe Illustrator. In CSP, i riempimenti si realizzano utilizzando livelli *raster*.

Torno indietro con lo *zoom* e ingrandisco le due linee in maniera "fisica", modificando effettivamente le loro dimensioni: seleziono i due livelli e poi creo una selezione attorno alle linee, poi con *Edit* > *Transform* > *Scale* e tenendo schiacciato il tasto *Shift* (per non modificare le proporzioni) trascino la selezione per un angolo fino a ingrandirla per bene. Clicco *CTRL* + D per eliminare la selezione.

Tornando poi a guardare una piccola zona con lo *zoom* (prossima figura), posso vedere come la linea vettoriale non è per nulla diversa rispetto a prima di essere stata ingrandita "fisicamente", mentre l'aspetto della linea *raster* è decisamente peggiorato, perdendo di definizione.



Spiegata a grandi linee (☺...), di una linea vettoriale il programma conosce le proprietà di alcuni punti e le relazioni che intercorrono tra un punto e un altro; ha quindi un insieme di regole che gli permettono di disegnare l'immagine finale in ogni suo tratto partendo da primitive geometriche, come punti, linee, curve, poligoni, e ricostruirla a ogni ridimensionamento "fisico". Il livello vettoriale, in pratica, immagazzina non tanto l'immagine della linea come l'ho disegnata, ma come modificare le proprietà della linea tra vari punti chiave. La qualità della linea rimane ottimale. Se ridimen-

siono la linea, le istruzioni per disegnarla rimangono le stesse, varia solo la scala alla quale va disegnata.

Tutte queste informazioni sono registrate in termini di funzioni matematiche e il programma non deve immagazzinare i dati di ogni singolo *pixel* dell'immagine. A qualsiasi dimensione e risoluzione la linea è ridisegnata senza perdite di definizione.

Un'immagine *raster* è una griglia di punti (i *pixel*), ciascuno con determinati valori di colore e luminosità. Disegnando una linea in *raster* si definiscono le proprietà dei vari *pixel* che la compongono; una volta stabilite, valgono per l'immagine così come è stata creata, cioè per quelle dimensioni e quella risoluzione. Ingrandendo, aggiungo dello spazio tra i punti con proprietà note. Nello spazio che si crea tra questi punti vengono introdotti dei nuovi punti "riempitivi" le cui proprietà, mancanti, vengono dedotte più o meno efficacemente interpolando le proprietà dei punti noti. Si creano degli artefatti (la cosiddetta pixellatura) e la qualità si deteriora.

Qualche articolo per approfondire (comunque in rete si trova molto materiale): tinyurl.com/h6u6pnyh; tinyurl.com/456unuye; tinyurl.com/4f3cw8px .

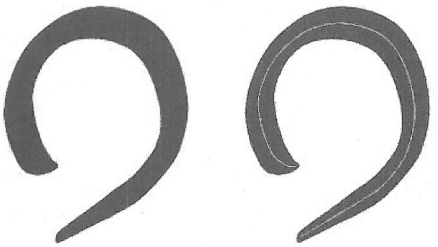
Per aggiungere un livello *raster* cliccare sull'icona *New Raster Layer* nella *Command bar* della *Layer palette* (di *default* sopra ai livelli); per aggiungere un livello vettoriale cliccare sull'icona *New vector layer* .

Uso dei livelli *raster* e dei livelli vettoriali

Personalmente, utilizzo i livelli vettoriali CSP per le linee, o *lineart*: in sostanza, l'inchiostrazione. I tratti realizzati in vettoriale sono gestibili con facilità: sono scalabili (ingrandibili o riducibili) senza perdita di dettaglio, correggibili e selezionabili velocemente. Per contro, non è possibile fare una campitura. Uso i livelli *raster* per tutto il resto (e quando ho bisogno di effetti sulle *lineart*, es. *color holds*, vedi a pag. 148), anche se molti li preferiscono anche per le *lineart*. Questione di gusti.

Mostra i tracciati vettoriali – *Show vector paths*

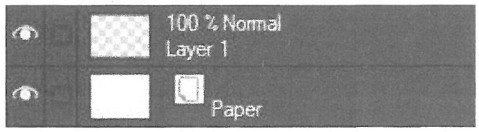
Si può abilitare o disattivare la vista del tracciato che su cui è costruito un tratto vettoriale. Basta andare su *View > Show vector paths > Show vector paths on selected layers.*



Sono possibili anche altre opzioni, come visualizzare tutti i tracciati sui livelli vettoriali (*Show all vector paths on vector layers*); mostrare i punti di controllo all'inizio e alla fine del tracciato (*Show control points at beginning and end*) o mostrare tutti i punti di controllo del tracciato (*Show all control points*).

Livelli in un nuovo documento

Quando si crea un nuovo documento, di *default* questo contiene due livelli: un livello chiamato *Paper* (carta), e un livello *raster*.

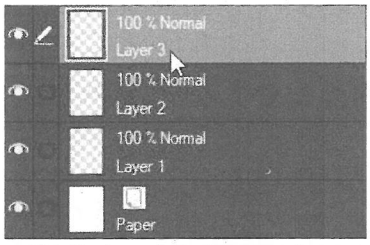


Il livello *Paper* sta al di sotto di tutti, ed è anche l'unico livello a non essere trasparente di *default*. Non può essere spostato dalla sua posizione e non può essere messo dentro a una cartella.

Creando un nuovo *file*, nella finestra *New* è possibile togliere la spunta alla casellina *Paper color* (vedi **15** nella finestra *New*) e così facendo il livello *Paper* non viene creato, oppure è possibile decidere per un colore diverso dal bianco (cliccando nel riquadro **16**); il colore del livello *Paper* potrà essere cambiato anche in un secondo momento.

A questa situazione predefinita posso aggiungere quanti livelli (*raster* o vettoriali) voglio, a seconda della necessità o della complessità del disegno.

Collegare i livelli (spunta)

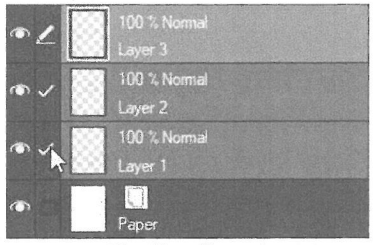


Livello in cui sto lavorando

Il livello su cui si sta lavorando è quello con il simbolo della matita.

Negli altri livelli in generale non appare nulla. È possibile però collegare più livelli tra di loro, toccando i livelli da collegare con il cursore a fianco dell'occhio corrispondente, facendo apparire un segno di spunta.

È possibile così applicare effetti, spostare il contenuto, modificare la trasparenza, ecc., di tutti il livelli con la spunta compiendo queste azioni solo sul livello con la matita. Il collegamento è piuttosto labile: se seleziono un livello che non sia quello con la matita, viene perso.



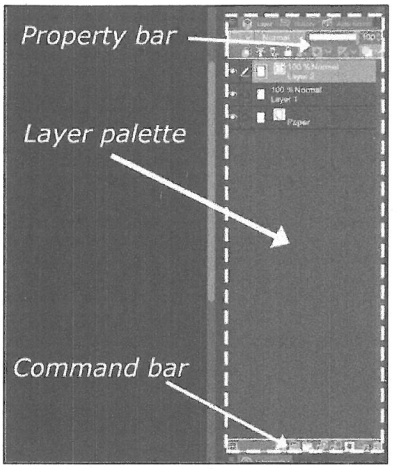
Livelli collegati

Le spunte compaiono anche se seleziono più livelli contemporaneamente, tenendo premuto il tasto *Shift*.

Layer palette

I livelli sono visibili nella *Layer palette*, la parte dell'interfaccia da cui si possono controllare le loro caratteristiche.

Di *default*, nella sua parte superiore si trovano la *Property bar* e la *Command bar* della *Layer palette*. Specifico di *default* perché io preferisco tenere la *Command bar* nella parte inferiore, come nell'immagine.



Command bar della *Layer palette*

Da sinistra, i comandi:

Show layers in 2 panels; New Raster Layer; New vector layer; New Layer Folder; Transfer To Lower Layer; Combine to layer below; Create layer mask; Apply Mask to Layer; Delete Layer.

Show layers in 2 panels. Serve a dividere la *Layer palette* in due finestre sovrapposte, uguali tra loro, con tutti i *layer*. Può essere utile se si sta lavorando alternativamente in due *layer* distanti tra loro, per evitare di fare lo scroll di tutta la *palette* per passare da uno all'altro.

Di base i livelli sono indipendenti uno dall'altro, ma è possibile rendere un livello dipendente dal contenuto del livello sottostante, con l'icona *Clip to Layer Below* nella *Layer property palette* (per l'utilizzo di *Clip to Layer Below* vedi anche i paragrafi sui *Color holds*, pag. 148, e su come colorare senza sbordare, pag. 194).

New raster layer. Crea un nuovo livello *raster*.

New vector layer. Crea un nuovo livello vettoriale.

New layer folder. Crea una cartella nell'alberatura dei livelli.

Transfer to lower layer. Trasferisce il contenuto di un livello a quello sottostante. Funziona tra livelli dello stesso tipo, mantenendo la tipologia, o tra un livello vettoriale superiore e uno *raster* inferiore, trasformando tut-

to il contenuto in *raster*; non è possibile trasferire invece un livello *raster* superiore in uno vettoriale inferiore. Questa operazione mantiene il livello originale ma, avendo trasferito il contenuto in quello sottostante, poi risulterà vuoto.

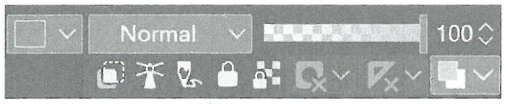
Merge with layer below. Fonde il contenuto del livello con quello del livello sottostante; funziona sia tra livelli *raster* che con livelli vettoriali; se la fusione è tra livelli di tipo diverso, il nuovo livello sarà *raster*. Non rimane il livello originale.

Create layer mask. Crea una *Layer Mask*, vedi a pag. 53 e seguenti.

Apply Mask to Layer. Unisce la *Layer Mask* al livello, vedi a pag. 57.

Delete Layer. Cancella il livello o i livelli selezionati

Property bar* della *Layer palette



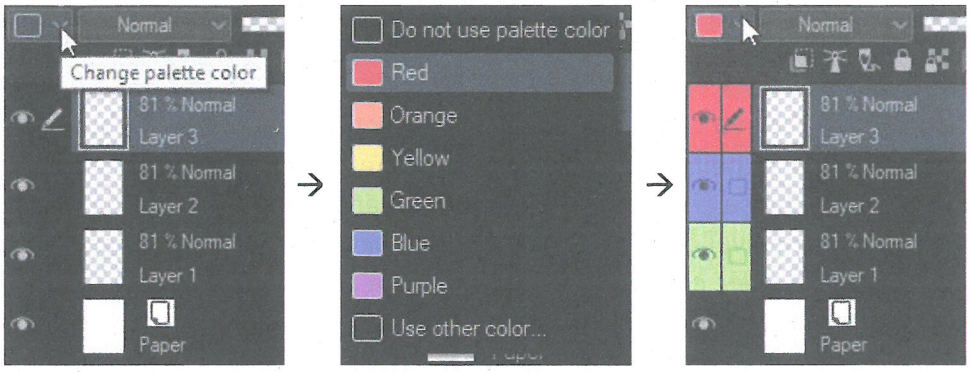
Riga superiore, da sinistra i comandi:

Change palette color; Blending mode; Opacity;

Riga inferiore, da sinistra i comandi:

Clip to Layer Below; Set as Reference Layer; Set as Draft Layer; Lock Layer; Lock Transparent pixels; Enable Mask; Set ruler range; Change layer color.

Change palette color. Serve a contrassegnare il *layer* su cui si sta lavorando con un colore, per renderlo riconoscibile.



Blending Mode. Imposta il metodo di fusione del livello (vedi pag. 185).

Opacity. Per variare la trasparenza del livello.

Clip to Layer Below. Limita la visualizzazione di un livello al contenuto del livello immediatamente sotto: Es. se una linea in un livello incrocia una linea nel livello sottostante e attivo questa opzione, allora continuo a vedere la linea del *layer* inferiore, mentre della linea del livello "clippato" vedo

solo le parti che toccano la linea sottostante. Poco chiaro? Fare una prova ☺. Come accennato poco più su, vedi poi ad es. pag. 148 e pag. 194.

Opacity. Per variare la trasparenza del livello.

Set as Reference Layer. Imposta il livello come *Reference Layer*, vedi a pag. 42.

Set as Draft Layer. Imposta il livello come *Draft Layer*, vedi a pag. 41.

Lock Layer. Blocca il livello, così che non sia più possible fare operazioni su di esso.

Lock Transparent pixels. Blocca i *pixel* trasparenti del livello, vedi ad es. pag. 150 e pag. 196.

Enable Mask. Permette di abilitare e visualizzare, o meno, la *Layer Mask*.

Set ruler range. Permette di stabilire quando visualizzare un *ruler*. Cliccandola scende un menu a tendina con quattro opzioni; le prime tre definiscono la visibilità del *ruler*:

Show in All Layers mostra il *ruler* in tutti i livelli;

Show in Same Folder mostra il *ruler* nei livelli contenuti nella stessa cartella in cui è contenuto il livello del *ruler* stesso;

Show Only When Editing Target mostra il *ruler* solo quando è selezionato il livello in cui è contenuto.

La quarta opzione, *Link guide to ruler*, serve a vincolare il movimento di una guida a quello di un *ruler*, se sono nello stesso livello: quando c'è la spunta, se sposto il *ruler* si sposta anche la guida, se la spunta non c'è, la cosa non accade. Se la guida è una *ruler Guide* o una *Special ruler Guide* è indifferente l'ordine con cui creo i *ruler*, se prima la guida o prima l'altro *ruler*, basta che nella *Tool property* sia spuntato *Create at editing layer* e sia selezionato il livello contenente l'altro elemento. Se però creo la guida trascinandola dai righelli laterali, è necessario che il primo elemento creato sia la guida, perché se creo prima il *ruler* poi, quando trascino la guida, questa crea un proprio livello e per far funzionare *Link guide to ruler* bisogna prima unire il livello *ruler* col livello guida. Per altre informazioni sui *ruler Guide* vedi a pag. 93.

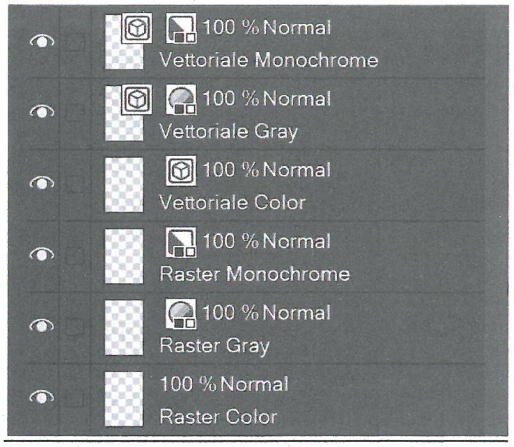
Change layer color. Cambia il colore di tutto il contenuto di un livello. Può essere utilizzato per cambiare in velocità il colore delle *lineart*, ad esempio, oppure per rendere un livello monocromatico per utilizzarlo come riferimento (ad es. le "matite azzurre" in un fumetto).

Expression color

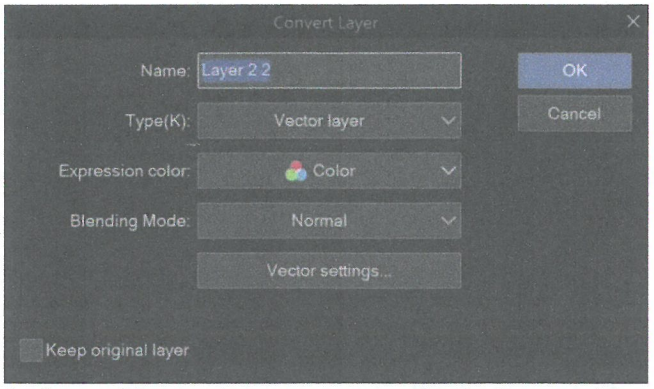
A ogni livello di CSP è attribuita un'*Expression color* (*EC*), ovvero una modalità di rappresentazione dei colori.

Le *EC* disponibili sono tre: *Color*, *Gray* e *Monochrome*; per verificare in quale *EC* sia impostato ogni singolo livello, basta osservarne la miniatura.

Di *default*, ogni nuovo livello è impostata su *Color*.

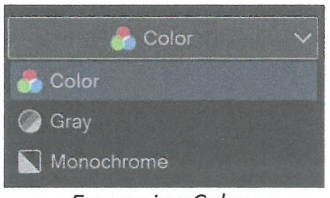


Per cambiare l'espressione colore di un livello cliccare col tasto destro su di esso e poi cliccare su *Convert Layer...;* si apre questa finestra:



La finestra *Convert Layer* per un generico livello vettoriale

... e, dal menu a tendina, scegliere l'*EC*:



Expression Color

Con *Color* è possibile utilizzare l'intera gamma cromatica permessa da CSP, con una profondità di 32 bit sono quasi 4 miliardi e 300 milioni di colori;

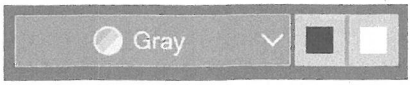
Gray ha una profondità di 8 bit, quindi 256 tonalità di grigio a disposizione; da nero a bianco, con i grigi intermedi. Con *Gray*, qualsiasi colore venga scelto verrà espresso come un tono di grigio.

Con *Monochrome*, qualsiasi colore viene espresso o come nero o come bianco. Quale dei due dipende dai valori HSV.

Con tutte le *EC* possibile utilizzare la trasparenza.

Con *Gray* e *Monochrome*, a fianco del nome appaiono due quadratini, uno nero e uno bianco; sono entrambi cliccabili e attivabili. Quando sono attivi hanno uno sfondo azzurrino.

È possibile quindi ottenere diverse configurazioni; quella di *default* è con entrambi attivati.

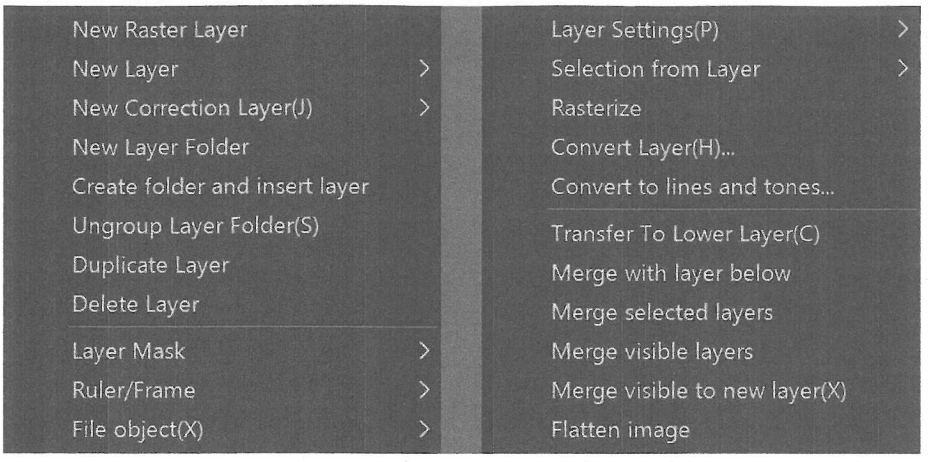


Quando uno dei due è disattivato, non sarà più possibile disegnare con quel colore: anche selezionandolo, si potrà disegnare solo con quell'altro.

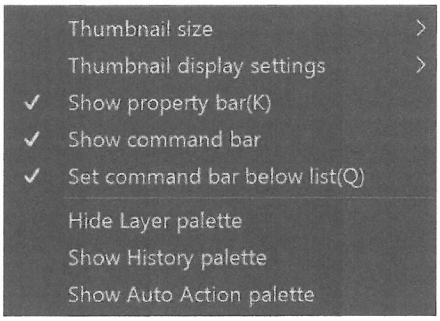
Quadratino attivo	***Gray***	***Monochrome***
Nero	256 gradazioni di grigio, da nero a trasparente	Nero o trasparente
Bianco	256 gradazioni di grigio, da bianco a trasparente	Bianco o trasparente
Nero + Bianco	256 gradazioni di grigio, da nero a bianco	Nero, bianco o trasparente

Operazioni con i livelli

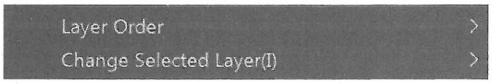
Si possono effettuare diverse operazioni con i livelli o a partire da essi. I comandi disponibili possono essere visualizzati o cliccando col tasto destro su un livello, o cliccando sui tre trattini in alto a sinistra della *Layer palette* oppure cliccando sul menu *Layer*, nella barra dei menu. Le tre modalità differiscono per alcuni comandi, ma per la maggior parte sono identiche: la parte comune a tutte e tre è quella che si vede cliccando col tasto destro su un livello, che fa apparire queste opzioni (le metto affiancate per comodità, ma l'elenco è verticale):



Se si clicca sui tre trattini della *Layer palette* appaiono in più le seguenti opzioni, che riguardano la visualizzazione della *Layer palette* stessa:



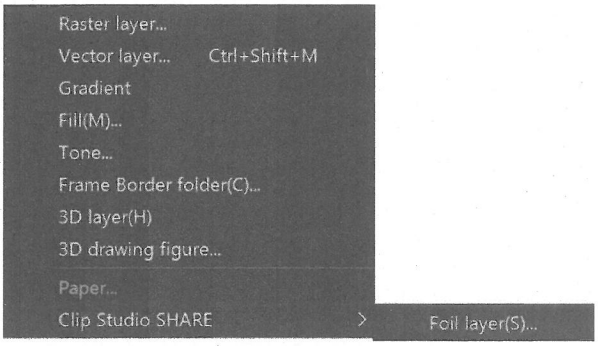
Mentre se si apre il menu *Layer*, in più appaiono queste opzioni:



che riguardano l'ordine dei livelli e il loro spostamento.

Molte di queste operazioni sono piuttosto intuitive.

New Layer



Le varie opzioni in *New Layer*

Raster layer... crea un nuovo livello *raster.*

Vector layer... crea un nuovo livello vettoriale.

Gradient crea un livello in cui è inserito un gradiente i cui colori sono quelli selezionati come *Main* e *Sub* (vedi a pag. 18). Se viene creata una selezione, il livello *Gradient* maschererà tutto il contenuto tranne la parte contenuta nella selezione, in cui sarà visibile il gradiente.

Fill come sopra, ma invece di un gradiente riempie con il *Main color.*

Tone come sopra, ma riempie con un retino le cui caratteristiche vengono impostate da una finestra di dialogo che appare quando si sceglie *Tone*.

Frame Border folder crea un "vignettone" grande come la gabbia (cioè l'*Inner size*), che poi può essere diviso in più vignette (vedi a pag. 71).

3D Layer crea un livello con un ambiente 3D vuoto, senza alcun *Material*; si vede solamente il piano 3D. Se prima viene fatta una selezione, il livello 3D si adatta alle dimensioni della selezione; se prima viene selezionata una vignetta, il livello 3D crea un sistema prospettico proprio di quella vignetta; vedi a pag. 218.

3D drawing figure crea un ambiente 3D in cui si inserisce, tramite finestre di dialogo, un manichino 3D in posa. Se prima viene fatta una selezione,

viene creata una maschera e il manichino viene visto attraverso il foro della maschera, corrispondente alla selezione.

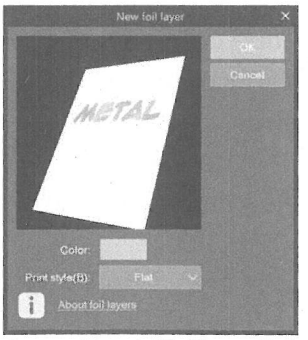
Paper... se al momento della creazione del documento si è scelto di non creare il livello *Paper* (vedi a pag. 45), allora è possible inserirlo da qui.

Clip Studio SHARE* e *Foil layer *Foil layer* è una funzione della versione EX di CSP; permette di riempire una selezione con un effetto "foglio di alluminio", quindi una superficie metallica riflettente, del colore che si desidera (non trasparente). Può servire ad esempio per fare delle scritte con effetto metallico nella copertina di un fumetto, o simulare l'applicazione di una foglia d'oro in un'illustrazione. Ovviamente una normale stampante casalinga non riprodurrà l'effetto metallo, per cui se si ha intenzione di pubblicare in cartaceo la propria opera con questa particolare caratteristica, bisognerà prima sentire una tipografia o il proprio editore per capire come realizzarla.

L'effetto aggiunto è quindi visibile solo utilizzando il servizio *Clip Studio SHARE* (vedi share.clip-studio.com/en-us/, in inglese), che permette di condividere le proprie creazioni *online*, ad esempio tramite Twitter.

Per creare una zona metallizzata è necessario:

- creare prima una selezione (ad es. nel caso di un testo, selezionare la parte occupata dalle lettere);
- selezionare o dalla *Layer palette* con tasto destro su un *layer,* o dal menu *Layer*: *New Layer > Clip Studio SHARE > Layer foil;*
- si apre la finestra *New foil layer*, in cui si può cambiare il colore dell'effetto metallico, decidere che tipo di effetto generale creare (di tipo "*emboss*", sbalzo), ma soprattutto con un visualizzatore 3D con cui vedere l'effetto all'opera;
- dare l'ok;
- viene creato un nuovo livello con maschera, chiamato *"_SH Shiny Layer"*, a cui non bisogna cambiare nome, pena l'annullamento dell'effetto una volta caricato su *Clip Studio SHARE*;
- infine cliccare sull'occhio per spegnere il livello. L'informazione dell'effetto metallico verrà conservata.



Anteprima dell'effetto *Foil*

Per condividere su *Clip Studio SHARE* aprire Clip Studio e cliccare sull'icona nel menu a sinistra; su *Clip Studio SHARE* si può condividere qualsiasi lavoro, non necessariamente qualcosa di "metallizzato".

Altri consigli per creare una pubblicazione con CSP possono essere trovati alla pagina share.clip-studio.com/en-us/help (in inglese).

New Correction Layer ne parlo a pag. 202.

New Layer Folder crea un livello-cartella, in cui è possibile inserire altri livelli (fare attenzione al *Blending mode* della cartella, vedi anche a pag. 187).

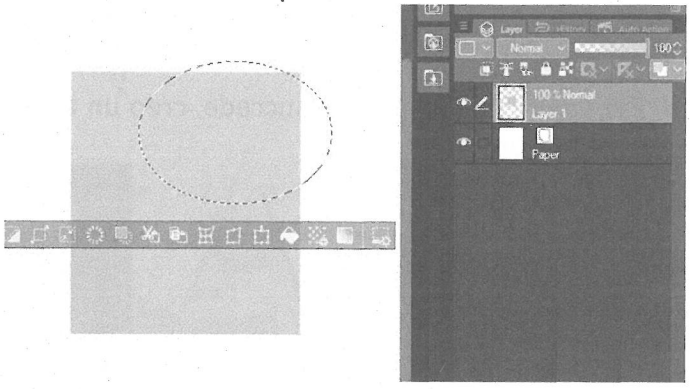
Create folder and insert layer crea un livello-cartella in cui inserisce i livelli selezionati.

Ungroup Layer folder

Elimina il livello-cartella delle due voci precedenti, liberando i livelli contenuti.

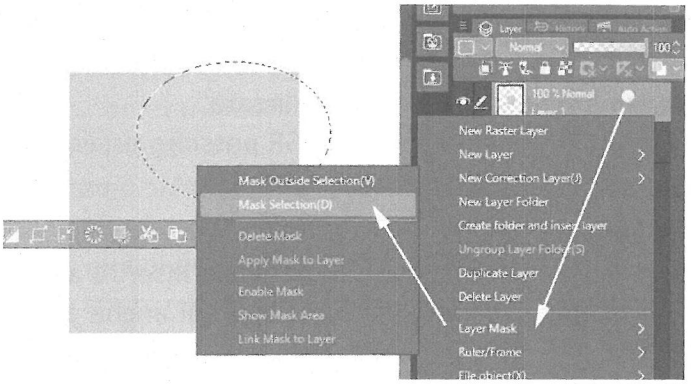
Layer Mask è uno strumento che serve a mascherare (= nascondere) una parte del contenuto di un livello. Non è un livello vero e proprio, nel senso che quando viene creata non va ad aggiungersi agli altri nella *Layer palette*; viene visualizzato invece all'interno del livello in cui viene creata, diventando una sorta di "modificatore" di quel livello.

Per creare una *Layer Mask* devo innanzitutto creare una selezione sul livello che voglio mascherare (in realtà si può partire anche senza selezione, lo spiego più avanti).



Dopodiché:

- menu *Layer > Layer Mask > Mask Selection / Mask Outside Selection*, a seconda di ciò che voglio mascherare;

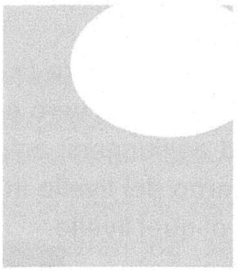


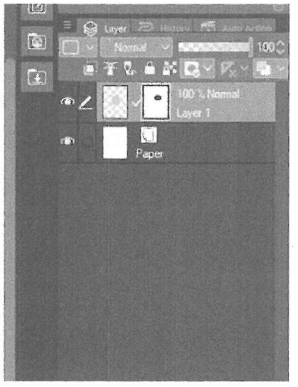
oppure

- tasto destro sul livello che voglio mascherare > *Layer Mask* > *Mask Selection* / *Mask Outside Selction*.

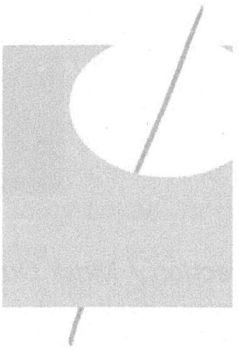
Qui ho seguito questa strada.

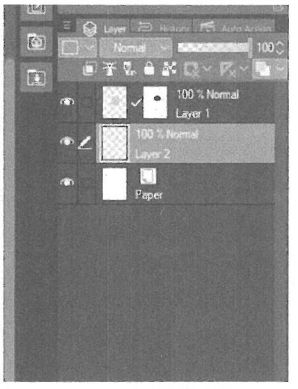
Ho cliccato su *Mask Selection* e ho ottenuto questo:





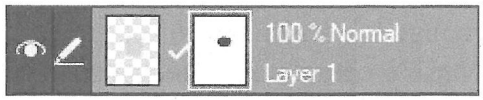
Per capire meglio ciò che succede, creo un altro livello, sotto al primo, e ci disegno una linea.





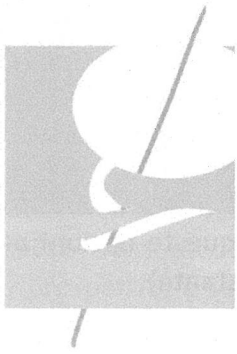
Il primo livello, quello dove ho applicato la *Layer Mask*, sembra bucato, come se ne avessi cancellato una parte. In realtà non è così, il contenuto del primo livello c'è ancora tutto, ma la *Layer Mask* mi permette di vedere quello che c'è sotto all'area mascherata.

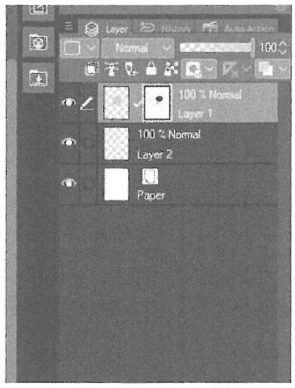
Noto che nella *Layer palette* accanto alla minatura del livello mascherato si è affiancata la miniatura della *Layer Mask*.



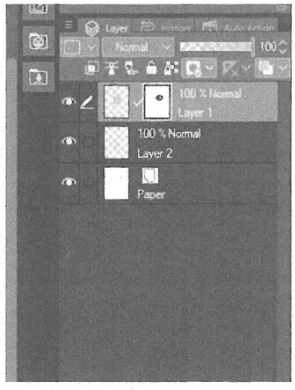
Altra cosa che noto è che la miniatura della *Layer Mask* ha una cornicetta bianca, il che significa che in questo momento, nel livello, è selezionata la *Layer Mask*. Ciò è importante perché se voglio modificare la *Layer Mask* devo assicurarmi che sia selezionato questa, altrimenti si va a operare sul contenuto del livello. Questa cosa mi ha fatto imprecare un po' prima di capirla, dato che il Manuale è piuttosto sbrigativo. Per passare dalla *Layer Mask* al contenuto del livello e viceversa basta cliccare sulla miniatura relativa. Con la *Layer Mask* selezionata, posso operare alcune modifiche.

Se ci disegno sopra con uno strumento da disegno impostato con il colore trasparente posso aggiungere alla maschera altre zone, in pratica bucare ulteriormente il livello.



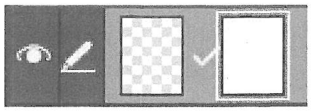


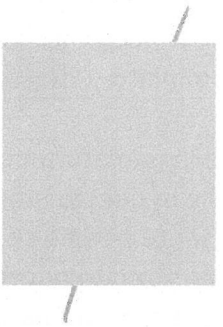
Se invece lo strumento di disegno ha un colore diverso dal trasparente, allora rimuovo aree alla mascheratura, rivelando nuovamente il contenuto del livello e coprendo il livello sottostante.

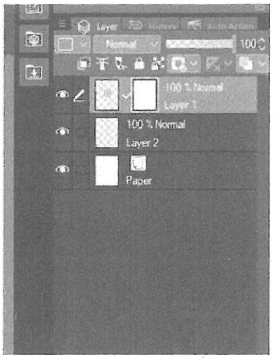


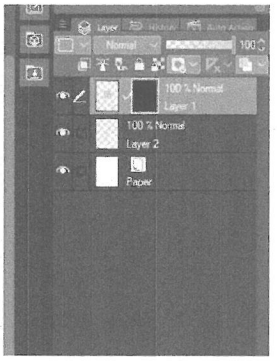
Poco più sopra dicevo che si può partire a creare la *Layert Mask* senza selezione. Se non creo la selezione e seguo ugualmente i passaggi visti più su, si crea ugualmente un *Layer Mask*, vuota se utilizzo *Mask Selection*, o che ricopre totalmente il livello se utilizzo *Mask Outside Selection*.

Con *Mask Selection*, la miniatura della *Layer Mask* è completamente bianca:

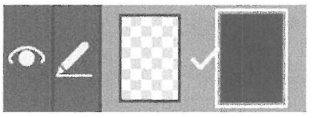








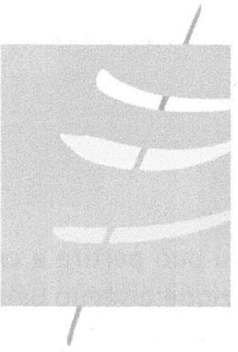
Invece, con *Mask Outside Selection*, la miniatura della *Layer Mask* è nera:

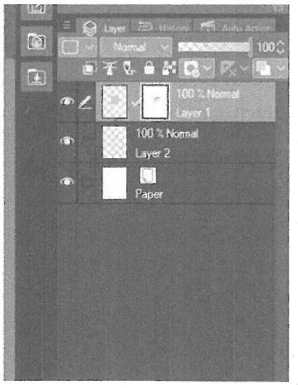


Nei due casi, ho in pratica queste opzioni per il livello che contiene la *Layer Mask* (non quello sottostante):

Azione	**Effetto**	***Mask Selection***	***Mask Outside Selection***
creare la mascheratura	riempire il livello	colore	trasparente
rimuovere la mascheratura	bucare il livello	trasparente	colore

Variando l'opacità dello strumento da disegno varia anche l'opacità della maschera, tuttavia, non posso utilizzare un gradiente per ottenere una mascheratura sfumata con *Layer Mask* (che posso invece ottenere in altro modo, vedi a pag. 177).





Da tasto destro > *Layer Mask* o da menu *Layer* > *Layer Mask*, si possono scegliere altre opzioni:

- con *Delete Mask* si cancella la *Layer Mask* e rimane solo il livello com'era all'inizio;
- con *Apply Mask to Layer* si rende reale il buco che la *Layer Mask* sembrava aver creato. Il livello e la *Layer Mask* vengono uniti e il nuovo contenuto del livello diventa ciò che si vedeva quando era presente la *Layer Mask*; la *Layer Mask* viene rimossa;
- *Enable Mask* permette di visualizzare o meno la *Layer Mask*;
- *Show Mask Area* colora di viola semitrasparente la zona occupata dalla *Layer Mask*;
- *Link Mask to Layer* vincola la *Layer Mask* al livello, così quando si utilizza *Move layer* uno segue l'altro. Quando questa opzione è attiva, tra le due miniature appare un segno di spunta.

Enable Mask e *Show Mask Area* sono attivabili/disattivabili anche dal pulsante *Enable Mask* nella *Command bar* della *Layer palette*.

Come si vedrà, alcuni strumenti creano automaticamente delle *Layer Mask*, necessarie al loro funzionamento (es. *Correction layer*).

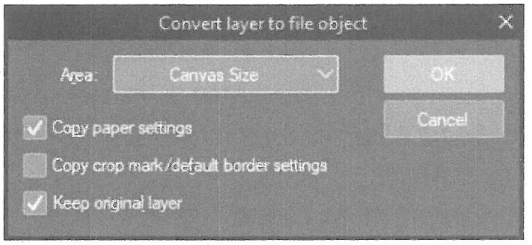
Ruler/Frame. Queste opzioni consentono di compiere delle operazioni con i *ruler*, come creare i *ruler* prospettici, e sulle vignette. Parlo estesamente di *ruler* e vignette in altri punti del testo, approfondendo anche la loro presenza tra le opzioni dei livelli. I *ruler* sono trattati da pag. 85, le vignette (*Frame*) sono trattate da pag. 67.

File object. Sono dei livelli particolari, molto interessanti. In essi si possono inserire immagini, altri *file* .clip o anche video, che possono essere editati solo parzialmente nel *file* in cui si sta lavorando: possono essere trasformati con *Edit* > *Transform*, ma non se ne può cancellare una parte o disegnarci sopra, ad esempio. Utili ad esempio se bisogna inserire immagini ma non si vuole appesantire il *file* su cui si sta lavorando.

Se importo come *File object* un altro *file* di tipo .clip, di quest'ultimo vedo solo il suo aspetto ma non posso andarlo a modificare. Vedo, in pratica, un'istanza di quel *file*. Per modificare il *file* inserito devo aprirlo, fare le modifiche e, una volta salvato, le variazioni appariranno anche nella sua istanza all'interno del *file* in cui sto lavorando. Lo stesso per un'immagine o un filmato, devo modificarli esternamente al *file* in lavorazione.

Come si crea un livello *File object*?

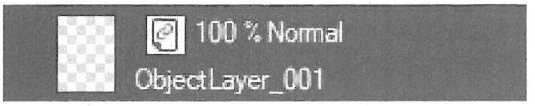
- Convertendo un livello esistente, facendo tasto destro > *File object* > *Convert layer to file object...*; si apre una finestra in cui viene chiesto se tenere come riferimento l'area dell'intero *Canvas*, solo l'area occupata dal contenuto del livello che sto convertendo oppure, se è presente una selezione, l'area della selezione.



Ci sono inoltre altre opzioni: copiare o meno le impostazioni del livello *Paper* (*copy paper settings*), le impostazioni del *Canvas* (indicatori di taglio e impostazioni dei bordi, *Copy crop mark/inner border settings*, opzione disponibile solo se in *Area* è selezionato *Canvas Size*), e la possibilità di mantenere il livello originale *(Keep original layer*).

Quando do l'*OK* si apre la finestra di salvataggio, in cui si può notare che il *File object* verrà salvato come *file* .clip, esterno al *file* in lavorazione.

Accanto alla miniatura del livello viene aggiunta una piccola icona che indica la trasformazione in *File object*, , e il livello assume il nome di *ObjectLayer_001 (*oppure *..._002*, *..._003*, ecc.*)*.



- Da *File* > *Import* > *Create file object...*, si apre la finestra di dialogo dalla quale è possibile scegliere un *file* in uno dei formati supportati (.clip, .bmp, .jpg, .png, .tif, .psb, .psd,.pdd) e importarlo. La sua istanza verrà collocata in un livello col nome del *file* importato.
- Da *File* > *Import* > *Movie...*, si apre la finestra di dialogo dalla quale è possibile scegliere un *file* in uno dei formati supportati (.clip, .avi, .mp4, . mov) e importarlo. La sua istanza verrà collocata in un livello col nome del *file* importato e con l'icona caratteristica.

Se è abilitata la *Timeline* (*Window* > *Timeline*) allora il filmato viene aggiunto come traccia; posso posizionarmi in un suo punto qualsiasi pur non potendolo, come già detto, modificare più di tanto. **Attenzione**: anche se in uno dei formati supportati, è possibile che il filmato non venga importato: dipende dai *codec* presenti nel S.O.

- Copiare un *file*, anche .clip, e poi scegliere *File object > Paste as file object*, cliccando col tasto destro su un livello, o analogamente dalle tre linee nella *Property bar* della *Layer palette*, oppure dal menu *Layer*.

Vantaggi del *File object*? Al momento penso soprattutto alla possibilità di inserire ad esempio una vignetta (o un titolo) che immagino potrà essere modificata o sostituita in futuro senza dover metter mano per forza al *file* principale. Oppure, dato che l'origine del *File object* è modificabile (*File object > Change file of file object...*), poter cambiare al volo un dettaglio (ad esempio una immagine importata) senza apportare modifiche al *file* principale. Da sperimentare.

Layer settings alcune impostazioni per i livelli, sono le stesse che si trovano (come icone) nella *Property bar.*

Set as Reference Layer vedi pag. 42.

Set as Draft Layer vedi pag. 41.

Clip to Layer Below trattato in vari punti, vedi ad esempio a pag. 47, poi fare una ricerca o guardare nell'Indice analitico a pag. 277.

Lock Layer blocca il livello, così non ci si può intervenire.

Lock Transparent pixels blocca i *pixel* trasparenti dei livelli *raster*, impedendo di disegnarci sopra.

Convert Layer... permette di passare da un tipo di livello a un altro, es. da *raster* a vettoriale; cambiarne l'espressione colore, es. da livello a colori a livello in scala di grigi o monocromatico, il metodo di fusione, il nome; è possibile anche creare una copia del livello con le nuove caratteristiche, mantenendo il livello originale. Alcune di queste modifiche possono essere fatte anche in altra maniera, come spesso accade in CSP.

Convert to lines and tones... converte il livello selezionato in un livello-cartella che contiene altri livelli, trasformando di *default* il contenuto del livello di partenza in un livello di linee, tre livelli di retini e un livello di riempimento. Le impostazioni di *default* possono essere modificate.

Il successivo e ultimo blocco in comune alle tre visualizzazioni delle operazioni con i livelli riguarda il trasferimento del contenuto tra i livelli stessi. Tra le opzioni:

Transfer to lower layer trasferisce il contenuto di un livello a quello sottostante. Funziona tra livelli dello stesso tipo, mantenendo la tipologia, o tra un livello vettoriale superiore e uno *raster* inferiore, trasformando tutto il contenuto in *raster*; non è possibile trasferire invece un livello *raster* su-

periore in uno vettoriale inferiore. Questa operazione mantiene il livello originale ma, avendo trasferito il contenuto in quello sottostante, poi risulterà vuoto. Compie le stesse azioni dell'omonima funzione descritta a pag. 46.

Merge with layer below fonde il contenuto del livello con quello del livello sottostante; funziona sia tra livelli *raster* che con livelli vettoriali; se la fusione è tra livelli di tipo diverso, il nuovo livello sarà *raster*. Non rimane il livello originale. Compie le stesse azioni dell'omonima funzione descritta a pag. 47.

Merge selected layers fonde il contenuto dei livelli selezionati; funziona sia tra livelli *raster* che con livelli vettoriali; se la fusione è tra livelli di tipo diverso, il nuovo livello sarà *raster*. Non rimane il livello originale.

Merge visible layers fonde il contenuto dei livelli visibili, quelli cioè con l'occhio; funziona sia tra livelli *raster* che con livelli vettoriali; il risultato è sempre un livello *raster*. Non rimangono i livelli originali.

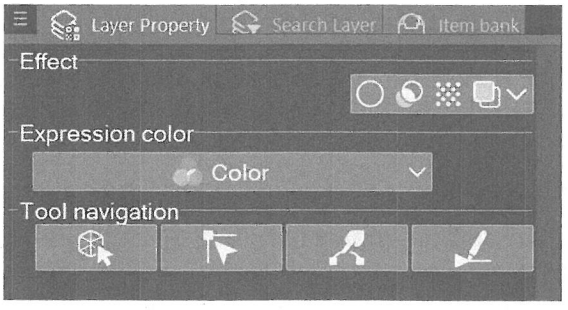
Merge visible to new layer viene creato un nuovo livello, sempre *raster*, che ha il contenuto dei *layer* visibili. I livelli originali non vengono eliminati e sono quindi ancora disponibili.

Flatten image fonde tutti i livelli in un unico livello, riducendo quindi tutto a un'immagine piatta. Nell'immagine risultante sarà visibile ciò che era presente nei livelli visibili, eliminando di fatto il contenuto dei livelli "spenti". Il risultato è sempre un livello *raster*.

Sopra alla *palette* dei livelli si trovano tre *palette*: *Layer Property*, *Search Layer*, *Item bank*.

Layer Property palette

La *palette Layer Property* (da non confondere con la *Property bar* della *Layer palette*) contiene alcuni comandi, che variano in base al tipo di *layer* selezionato.



A fianco ciò che si vede quando è selezionato un livello vettoriale; con un livello *raster* mancano i *Tool navigation*.

I *Tool navigation* sono gli strumenti *Object*, *Control point*, *Pinch line* e *Adjust line width*, che già si possono trovare nella *Tool palette*.

Gli strumenti del gruppo *Effect* sono:

Border effect per aggiungere un bordo, nitido o acquerellato, attorno a un elemento o a un testo; ne parlo altrove nel testo, per cui non mi soffermo qui a indicarne le particolarità;

Extract line per estrarre i contorni da un livello o anche da un'immagine;

Tone trasforma il contenuto di un livello in riempimenti con retini;

Layer color converte il bianco e il nero in colori alternativi, ed esprime tutti gli altri colori come via di mezzo tra questi.

Se si importa un'immagine, questa viene inserita in un livello che si chiama *Image material*; appaiono quindi altre due icone in *Effect*:

Display decrease color visualizza un'immagine (o anche un materiale 3D) con un numero limitato di colori.

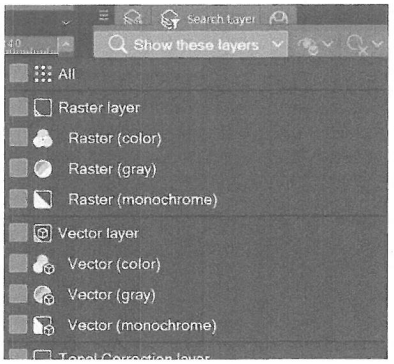
Overlay texture sovraimpone all'immagine una *texture*; per sfruttarla al meglio, va utilizzata con una immagine di una *texture*, in modo da fonderla con ciò che si trova sotto, negli altri livelli.

Nell'immagine precedente si intravvede, in basso, un altro comando, *Area Color*. Questo si attiva quando è presente un livello-retino, ossia un *Tone*; serve a colorare l'area retinata, per evidenziarla. *Da View > Show Tone Area* è possibile scegliere se colorare solo l'area del retino selezionato (*> Show Selected Tone Area*) o di tutti i retini (*> Show All Tone Areas*). A ogni retino può essere attribuita una colorazione dell'area differente. Sui retini vedi anche a pag. 127.

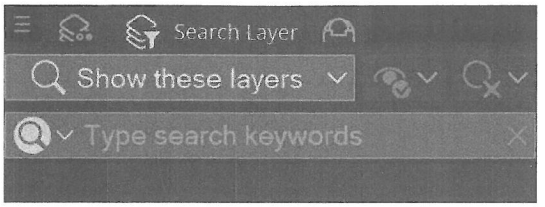
Sotto al gruppo *Effect* si trova il gruppo *Expression color,* in cui specifico il tipo di gestione del colore nel livello selezionato; passando da uno all'altro può esser chiesta una conferma con *Apply expression color of preview.*

Search Layer palette

La seconda *palette* che si trova dopo la *Layer Property* è la *palette Search Layer*, che permette di visualizzare o meno solo i *layer* con certe caratteristiche. Crea quindi un elenco di *layer* simile a quello della *Layer palette*, ma in cui vengono visualizzati solo i tipi di *layer* a cui è stata messa la spunta. L'uso è piuttosto intuitivo.



Con la v. 2 è stata introdotta anche una funzione di ricerca per parole chiave:



Item bank palette

Infine, troviamo la *palette Item bank*, la quale serve a gestire vari *file* come immagini di riferimento, modelli 3D, filmati, *file* audio o altri *file* .clip.

In sostanza, si può creare un magazzino di *file* utili che possono essere trascinati sul *Canvas* se necessario, senza dover rovistare nel PC quando ne ho bisogno.

Per aggiungere un *file* all'*Item bank* si deve cliccare sull'iconcina a forma di foglio in basso a sinistra: si apre una finestra di dialogo che permette di cercare il *file* nel PC.

È possibile aggiungere un elemento anche trascinandolo nella *palette*.

Una volta aggiunto il *file* all'*Item bank*, è possibile cambiargli nome cliccando sull'iconcina a forma di chiave inglese.

Per aggiungere il *file* al *Canvas* basta fare un *drag&drop*, cioè trascinarlo sull'area di lavoro.

Selection layer

Il *Selection layer* è un livello che permette di salvare la forma di una selezione. Se ho una selezione, magari complessa e composta da più parti, che al momento non mi serve ma che vorrei richiamare più tardi, allora posso convertirla in un *Selection layer* andando in *Select > Convert to Selection layer*. Sopra al *layer* su cui stavo lavorando compare un nuovo livello, chiamato *Selection 1* che contiene la forma della selezione, riempita di verde al 50% di opacità, e la selezione in sé scompare.

Questo livello, all'occorrenza, può essere riconvertito in selezione, andando in *Select > Convert Selection layer to Selection*, oppure, dalla *Layer*

palette, tasto destro sul *Selection layer* > *Selection from layer*. Vedi anche a pag. 170.

Modificare una selezione

Con *Selection layer* si può anche modificare, indirettamente, una selezione: se si disegna all'interno del *Selection layer* con uno strumento colorato, si aggiunge della superficie verde (indipendentemente dal colore utilizzato); se si disegna con la trasparenza, si sottrae superficie.

Oppure, posso applicare tutti i modificatori che servono a modellare una forma (*Scale/Rotate, Free Transform, Mesh Transformation*, ecc.).

Una volta modificato il *Selection layer*, lo riconverto in selezione con *Convert Selection layer to Selection*.

Duplicare un livello

Per duplicare un livello posso:

- cliccare il tasto desto sul livello e scegliere *Duplicate Layer*;
- trascinare il livello sull'icona *New Raster Layer* nella *Command bar* della *Layer palette*. Funziona sia con livelli *raster* che vettoriali (ottenendo rispettivamente duplicati *raster* e vettoriali), ma entrambi i tipi di livello vanno trascinati sull'icona *New Raster Layer* (strano, ma è così);
- con lo strumento *Move layer*, tenere premuto *Alt* e trascinare il cursore sullo schermo;
- col livello selezionato, andare nel menu *Layer* > *Duplicate Layer*;
- da *File* > *Command Bar Settings...* estrarre un'icona per il comando, posizionarla sulla *Command bar* e poi utilizzarla, avendo prima selezionato il livello da duplicare;
- col livello selezionato, usare la combinazione di tasti *Alt* + L (questa è un'impostazione personale).

Svuotare un livello

Si può voler cancellare il contenuto di un livello, mantenendo però il livello stesso. Un modo veloce è quello di selezionare il livello e poi cliccare l'icona *Delete* nella *Command bar* .

Eliminare un livello

Selezionare il livello e, in alternativa:

- dal menu *Layer* > *Delete Layer*;
- cliccare sull'icona del cestino nella *Command bar* della *Layer palette*;
- trascinare il livello nel cestino della *Command bar* della *Layer palette*;
- tasto destro sul livello > *Delete Layer*.

Move layer

Nella *Tool property* dello strumento *Move layer* ci sono varie opzioni; oltre al tipo di oggetto da spostare, trovo alcune caselline di spunta:

- senza selezionare nulla nella *Tool property*, clicco in un punto qualsiasi del *Canvas* e muovo: si sposta il contenuto del livello selezionato in quel momento;
- seleziono *Move the object at the clicked position*: indipendentemente dal livello selezionato, muovo tutto il contenuto di un livello toccandone almeno una parte (quindi non basta toccare ovunque nel *Canvas*, ma bisogna toccare dove c'è qualcosa di disegnato);
- seleziono *Move layers in the selected area*: dopo aver fatto una selezione, clicco al suo interno e muovo. Si sposta il contenuto di tutti i livelli racchiuso dalla selezione, mantenendo la gerarchia tra i livelli;
- in entrambi i casi, se metto la spunta anche a *Moved layers become selected*, allora i livelli che sono stati interessati dal movimento vengono automaticamente selezionati nella *Layer palette*; se spunto sia *Move the object at the clicked position* che *Move layers in the selected area*, è come se avessi cliccato solo *Move layers in the selected area*.

Se muovendo la selezione con *Move layers in the selected area* mi posiziono sopra altre parti di disegno e poi muovo nuovamente la selezione, le nuove parti di disegno non vengono spostate: continuo a spostare le parti selezionate al momento della creazione della selezione.

History palette, Auto Action palette

Nascoste dalla *palette* dei *layer* ci sono le *palette History* e *Auto Action*.

History riporta cronologicamente tutte le operazioni effettuate dall'apertura del *file*. Si può puntare il cursore su una qualsiasi di queste operazioni e il lavoro verrà riportato allo stato relativo, mantenendo le operazioni successive ancora disponibili fino a che non si compie un'altra operazione. Quindi se si torna indietro solo per verificare un passaggio non ci sono problemi; se però da quel passaggio si compiono altre azioni, allora tutte le operazioni già eseguite successive al passaggio che abbiamo evidenziato verrannno cancellate e non saranno più recuperabili, neanche con il classico *CTRL* + Z. Il numero massimo di *undo*, ovvero dei passaggi registrabili nella *palette History*, è 200, e si può impostare in *File > Preferences > Performance > Undo > Undo levels*.

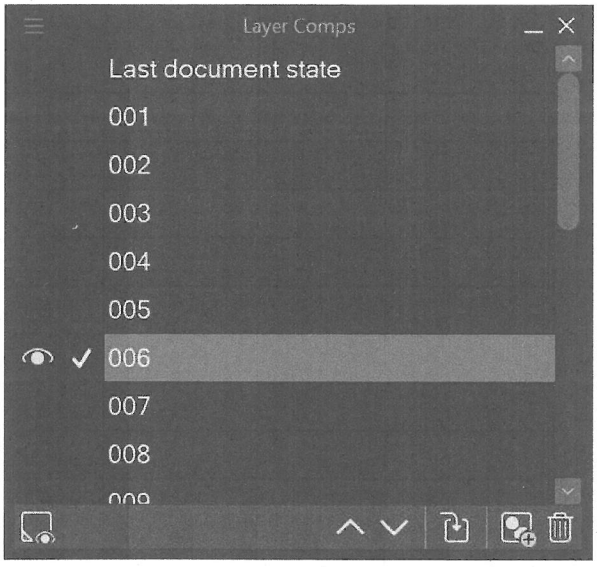
Auto Action permette di eseguire delle operazioni automaticamente: è possibile utilizzare degli automatismi di *default* o crearne dei nuovi (vedi a pag. 209).

Layer Comps

Con la v.3 è stata introdotta la funzione *Layert Comps*, una *palette* che serve a visualizzare diversi insiemi di livelli. Avendo più versioni di una colorazione, o una diversa disposizione di personaggi, ecc., con *Layer Comp* si possono salvare le diverse combinazioni di livelli e poi richiamarle velocemente, senza dover cercare i livelli di ogni combinazione separatamente (talvolta i livelli sono molti e mal organizzati...).

La *palette* si attiva nel menu *Window*. Stabilito un primo *layout* del proprio disegno, cliccando su *Add layer comp* viene registrato. Dopodiché si fanno le modifiche per ottenere un secondo *layout*, in cui presumibilmente si spegneranno alcuni livelli, se ne creeranno altri, ecc. Al termine si salverà un secondo *Layer Comp*, e così via. Per richiamare ciascuna composizione di livelli basterà attivarla nell'elenco, cliccando sull'icona occhio corrispondente o muovendosi con le frecce della *palette*.

È possibile poi esportare i *Layer comp* creati (tutti o solo quelli selezionati), da *File > Special export > Export layer comp...*

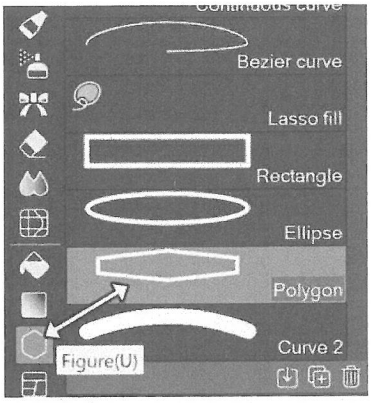


Vignette (*Frame border*)

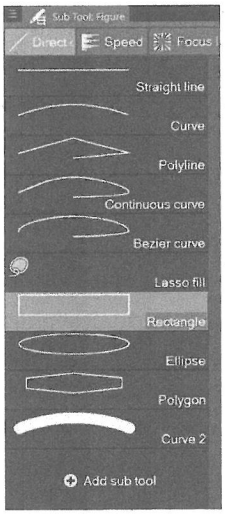
Fermo restando che ognuno trova la sua strada per disegnare le proprie tavole, CSP dà la possibilità di creare le vignette in più modi.

Possono essere create con lo strumento *Figure*, utilizzando il *subtool Direct draw*, lo strumento dedicato *Frame Border*, oppure usando i modelli presenti tra i materiali (*Framing template*).

Attenzione: a seconda del *subtool* selezionato, l'icona dello strumento *Figure* nella *Tool palette* può cambiare.



Vignette con lo strumento *Figure > Direct draw*



Dire che *Direct draw* è uno strumento per disegnare le vignette è un po' improprio; in realtà con questo metodo si disegnano niente più che delle forme, che poi, se si vuole, possono essere utilizzate come vignette.

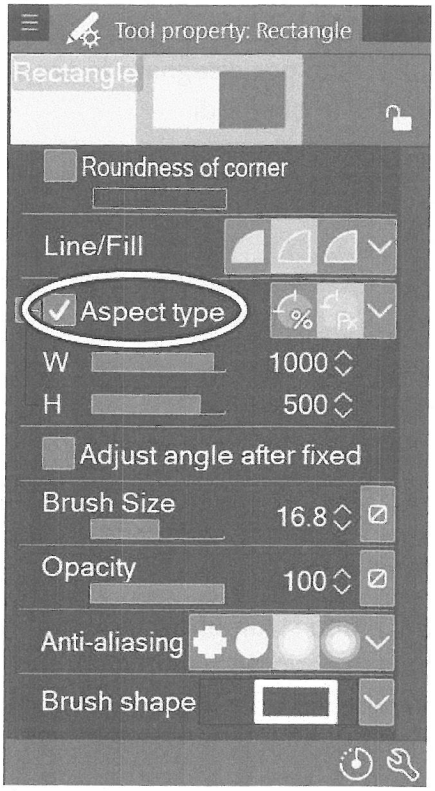
- Selezionare, dallo strumento Figure, il *subtool Direct draw;*
- scegliere il tipo di forma desiderata;
- posizionarsi sul *Canvas* e disegnare.

Ricordare che se si usa lo strumento *Polyline*, il bordo verrà chiuso cliccando sul punto iniziale o facendo doppio *click*.

Forme e dimensioni

Può essere necessario disegnare una forma che abbia delle dimensioni precise; pur non essendo il programma più adatto per lavori di fino (almeno per ora), si possono inserire delle misure abbastanza accurate anche con CSP.

Disegnando con lo strumento *Figure > Direct draw*, in molti dei *Sub tool* appare nella *Tool property* la casellina *Aspect type* (se non c'è, attivarla da *Sub Tool Detail > Figure*; **attenzione**: non è disponibile per tutte le forme).



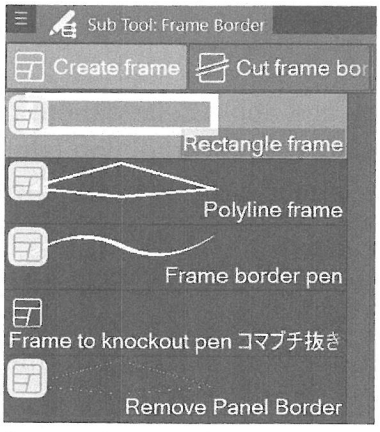
Con questa casellina si attiva la possibilità di disegnare la forma o con uno specifico rapporto tra i lati del poligono di inviluppo (*Specified ratio*) o con l'effettiva misura di tali lati (*Specify length*).

Se si sceglie di utilizzare px, il programma disegnerà un rettangolo con le effettive misure in *pixel*. Ciò significa che, a seconda della risoluzione, il rettangolo apparità più o meno grande.

Volendo utilizzare i mm, dovremo prima fare una conversione da mm a px (vedi formuletta nelle Risorse Aggiuntive) che dovremo poi inserire in *Aspect type*. Le dimensioni massime consentite in *Aspect type* sono di 2000 px o di 100 mm (a seconda che l'unità di misura impostata in *Preferences > Ruler/Unit > Unit > Unit of length* sia px o mm) e ciò può rappresentare un problema.

Attenzione: l'icona *Aspect type > Specify length* recita px sia che in *Preferences* sia impostata l'unità di misura in px, sia che sia impostata in mm. A colpo d'occhio, per capire se stiamo lavorando con px o mm bisogna controllare il fondo scala degli *slider*: se arriva a 2000 siamo su px, se arriva a 100 siamo su mm.

Vignette con lo strumento *Frame Border*



Frame Border è lo strumento dedicato alla creazione di vignette; contiene due sotto strumenti: *Create frame* e *Cut frame border.*

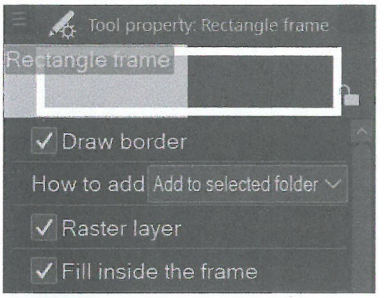
Selezionando *Create frame* vengono visualizzate le varie opzioni di disegno, che vanno dalle figure semplici all'impostazione a mano libera. Vedremo *Cut frame border* tra breve.

Nell'immagine, che mostra l'interfaccia

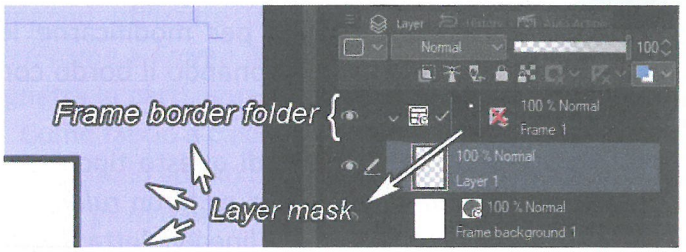
del mio CSP, si vedono anche *Remove frame border*, uno strumento non presente in origine in CSP, creato dal fumettista PJ Holden e che ora non è più disponibile, e l'analogo *Frame-to-knockout pen*, che si può scaricare dagli *Assets* al *link* tinyurl.com/4fhscuax.

Frame border folder

Utilizzando *Frame Border* viene creato un livello, ovvero un *Frame border folder*.



All'interno vengono creati un livello *raster*, se nella *Tool property* è spuntata la casellina *Raster layer*, e un livello di sfondo, se è spuntata la casellina *Fill inside the frame*, che verrà chiamato *Frame background*.



L'area attorno alla vignetta creata si colora in violetto: è una *Layer Mask* (vedi anche a pag. 53).

La *Layer Mask* può essere disabilitata o resa invisibile in vari modi:

Disabilitare

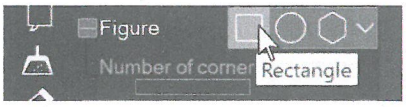
- togliere la spunta a *Enable Mask* sulla *Property bar* della *palette* dei *Layer*;
- cliccare sulla miniatura della maschera tenendo premuto *Shift*;
- tasto destro sul *Frame border folder* e scendere fino a *Layer Mask*, togliere la spunta a *Enable Mask*

Rendere invisibile (il riempimento violetto, ma la maschera funziona ancora)

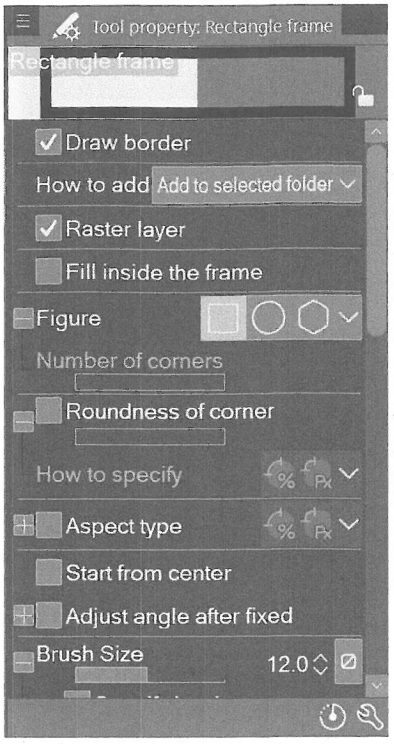
- togliere la spunta a *Show Mask Area* sulla *Property bar* della *palette* dei *Layer* ;
- tasto destro sul *Frame border folder* e scendere fino a *Layer Mask*, togliere la spunta a *Show Mask Area*;
- da *File > Preferences > Layer/Frame > Frame Border*, togliendo la spunta a *Display mask area when creating frame.*

Per disegnare una vignetta con *Frame border*:

- selezionare il *tool Frame border* e il *subtool Create Frame*;
- selezionare l'opzione per la creazione del bordo della vignetta: *Rectangle*, *Polyline*, ecc.



- selezionare la forma che si desidera nella *Tool property*: *Rectangle frame* ad esempio permette di disegnare anche altre forme oltre al rettangolo; è possibile anche decidere quanti lati deve avere una vignetta poligonale ed eventualmente se avere gli angoli arrotondati (vedi a pag. 75);
- configurare il bordo della vignetta, sempre nella *Tool property*;
- disegnare la vignetta.



Come si può vedere qui a fianco, la *Tool property* per lo strumento *Create Frame* (in questo caso *Rectangle frame*) ha molte opzioni.

Per esempio, posso voler realizzare una vignetta ma non disegnarne il bordo: in questo caso basta semplicemente togliere la spunta a *Draw border*. Posso anche intervenire a posteriori, dopo aver disegnato la vignetta, per modificarne le caratteristiche, selezionando il bordo con lo strumento *Object*.

Un *Frame border* di questo tipo è costruito dal programma su di un *ruler*, che si presenta come una linea violetta; posso anche intervenire sulla visualizzazione dello stesso.

Il consiglio è di fare qualche prova, a tempo perso, con le varie opzioni (aprire la *Subt Tool Detail* per visualizzarle tutte).

Vignette con *Framing template*

Esistono anche dei modelli (*Framing template)* di pagine già suddivise in vignette, in *Material > All materials > Manga materials > Framing template*. Per utilizzare uno dei modelli è sufficiente trascinarlo sul *Canvas*: si adatterà automaticamente alle dimensioni della gabbia.

È anche possibile salvare un proprio *template*: dopo aver modificato un *template* o aver creato una serie di vignette con i metodi sopra descritti, andare su *Edit > Register Material > Template...*; quando si apre la finestra dargli un nome e scegliere una posizione di salvataggio. Infine dare l'*OK*.

Dividere le vignette

Quando si utilizza lo strumento *Create frame* per creare la propria tavola si può partire col disegnare una grande vignetta che ha come estensione le dimensioni della gabbia e successivamente dividerla in vignette più piccole.

Per dividere la vignettona in vignette più piccole si utilizzano due *sub tool* che si trovano in *Frame Border > Cut frame border*: *Divide frame folder* e *Divide frame border*. Il primo a ogni divisione crea un'ulteriore cartella (*folder*) tra i *layer*, strutturata, se si vuole, come la genitrice; il secondo divide solo il bordo della vignetta, non creando alcuna suddivisione nei *layer*. Quello che ci sarà all'interno delle vignette ritagliate viene stabilito dal *Dividing method*, opzione che si trova nel *Sub Tool Detail* del *Sub Tool* scelto.

Spazio tra le vignette (*gutter*)

Il *gutter* viene impostato nella *Tool property palette*, in *Vertical gutter* (lo spazio tra due vignette adiacenti) e *Horizontal gutter* (tra due vignette sovrapposte). Se si mette la spunta a *Space of frame border in Preferences* vengono utilizzate le spaziature impostate *in File > Preferences > Layer/Frame > Frame Border*, che sono quelle utilizzate quando si divide una vignetta in parti uguali (vedi a pag. 72).

Come faccio a calcolare il *gutter* se i righelli sono impostati ad es. in *pixel* e io so che lo spazio tra due vignette deve essere di tot millimetri? Per convertire i px in mm e viceversa vedi le Risorse Aggiuntive.

Forma della divisione (*Shape of division*)

Nella *Tool property*, serve a impostare come dividere una vignetta, se con una linea retta (*straight line*), una spezzata (*polyline*) o una linea curva (*spline*). In questi due ultimi casi è possibile solo un valore di spazio, il *Gap*.

Metodo di divisione (*Dividing method)*

Nella *Tool property*, serve a impostare come dividere la cartella contenente le vignette (*Layer folder*) quando viene tagliato il *frame border* ovvero quando vado a tagliare i bordi di una vignetta, cioè quando creo due vignette più piccole tagliandone una più grande.

- ***Divide frame folder and duplicate inside layer***

  Divide la cartella della vignetta e duplica i *layer* contenuti: crea tante nuove cartelle quanti sono i *frame border* creati. Ogni cartella include una copia dei *layer* esistenti prima della divisione.

- ***Divide frame folder and create empty folder***

  Divide la cartella della vignetta e crea una cartella vuota: crea tante nuove cartelle vuote quanti sono i *frame border* creati.

- ***Divide not folder but frame border***

  Divide il *frame border* ma non crea nuove cartelle: non viene creata né una nuova cartella né un *layer raster* quando divide il *frame border*: divide solo il bordo.

Divide frame folder / Divide frame border

Qual è, in pratica, la differenza tra *Divide frame folder* e *Divide frame border*? Con entrambi gli strumenti si può dividere la vignetta ricreando la struttura dei *layer* per ogni nuova vignetta, così come con entrambi è possibile dividere una vignetta in modo che sia solo il bordo a essere diviso ma non la continuità tra le due nuove vignette create (a seconda di come si imposta il *Dividing method*). Allora perché esistono due strumenti distinti? Se si resettano entrambi gli strumenti si scopre che, in effetti, sono lo stesso strumento; la differenza sta nelle opzioni che il programma visualizza in partenza:

- *Divide frame folder* mostra i vari *Dividing method* e di *default* è settato su *Divide frame folder and duplicate inside layer*;
- *Divide frame border* non visualizza di *default* i *Divide method* ed è settato su *Divide not folder but frame border* (basta aprire la *finestra Sub Tool Detail* con la chiave inglese per rendersene conto).

La divisione tra i due strumenti è quindi solo formale.

Dividere una vignetta in parti uguali

Ad esempio per creare una striscia con vignette di ugual larghezza. Creare la vignettona, selezionare il *Frame border folder*, poi andare nel menu *Layer > Ruler - Frame > Divide frame border equally*. Nella finestra di dialogo che si apre scegliere le opzioni. Lo spazio che risulta tra le vignette è quello impostato nelle preferenze: da *Preferences... > Layer/Frame > Frame Border* impostare i valori di *Vertical* e *Horizontal gutter*.

Interrompere il bordo di una vignetta

Ad esempio per lasciare la vignetta aperta oppure per fondere i *balloon* con lo spazio bianco attorno alle vignette: negli *Assets* è disponibile uno strumento, *Comabout Ending Pen* o *Komabuchi removal pen,* o ancora *Frame-to-knockout pen [in tempi diversi ho trovato nomi diversi]*, che ha questa funzione, lo si trova al *link*: tinyurl.com/4fhscuax.

Unire le vignette

Se si vogliono unire due vignette dopo aver creato un vignettone con *Frame* e averlo suddiviso con *Divide frame border*, selezionarle con lo strumento *Object*, poi andare in *Layer > Ruler/Frame > Combine Frames* (per selezionare solo due vignette basta selezionare un vertice di una e un vertice dell'altra). Se le vignette sono state create dividendo un vignettone

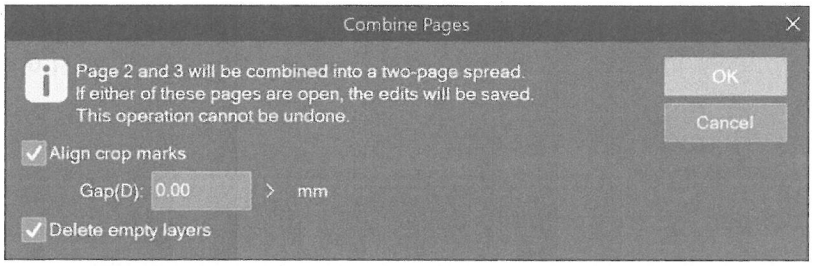
con *Divide frame folder*, oppure sono state disegnate una a una (non dividendo una più grande, ma rettangolo dopo rettangolo), o il *template* ha le vignette divise in *folder* separati, questo metodo non funziona; se le vignette stanno su *folder* differenti:

- si possono spostare i vertici (strumento *Object*) di una vignetta fino ad andare a ricoprire l'altra (o le altre), eventualmente aggiungendo *control point* nel caso di vignette con forme particolari. Al termine, la vignetta eccedente può essere cancellata eliminando il *layer* corrispondente;
- disegnare la nuova vignetta con uno degli strumenti di disegno delle vignette, ad es. *Polyline frame*, al di sopra delle vignette che dovrebbero essere unite e poi cancellare queste ultime.

Unire due pagine – *Combine pages*

Voglio unire due pagine affiancate per ottenere una *spread page*, ovvero un paginone, che può avere o meno un'interruzione lungo la rilegatura. Le due pagine devono essere affiancate, non una il retro dell'altra.

Seleziono una delle due pagine da unire nel *Page Manager* (vedi a pag. 36), poi seleziono *Combine pages...* dal menu *Story*; si apre la finestra *Combine pages*:



Se metto la spunta a *Align crop marks* verrà eliminato lo spazio di *bleed* lungo la rilegatura per entrambe le pagine, di conseguenza il loro contenuto verrà allineato ai *crop marks*; è possibile comunque regolare la distanza tra le gabbie delle singole pagine, con *Gap*, e, se questa è maggiore del valore del *bleed*, ciò che era contenuto in tale spazio sarà comunque visibile. Se non metto la spunta, lo spazio di *bleed* verrà tenuto tra le due pagine.

L'altra opzione di spunta, *Delete empty layers*, all'atto dell'unione cancella i livelli vuoti.

Nella *Layer palette* ciascuna pagina è contenuta in un *Layer folder*, uno per la pagina sinistra (*Left page*), l'altro per la destra (*Right page*). Selezionando un livello dell'uno o dell'altro, si può continuare a disegnare nella relativa pagina.

Dividere due pagine – *Split pages*

Se al contrario, voglio separare due pagine precedentemente unite, seleziono *Split pages*. Una finestra di dialogo avverte che sta per avvenire la separazione; è presente l'opzione di spunta per cancellare i livelli vuoti. A separazione avvenuta, vengono mantenuti i *Layer folder*.

Altre impostazioni per le vignette

Editare un *Frame border*

Selezionare il *Frame border folder*; selezionare il *SubTool Operation > Object*; sul bordo vengono visualizzate le maniglie (*control point*), che possono essere trascinate per modificare la vignetta. Trasformare quindi il *Frame border*.

Possono essere modificati più *control point* assieme, premendo *Shift* e toccando i *control point*.

Lo strumento *Correct line* permette di editare *control point* e linee.

Cambiare spessore e colore del *Frame border*

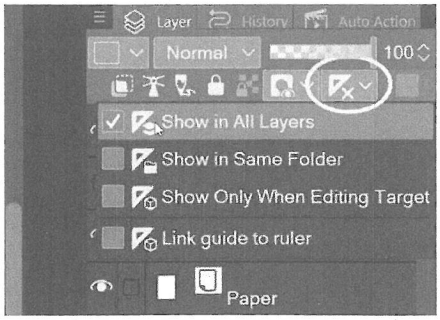
Selezionare il livello *Frame* che contiene la vignetta da modificare; selezionare il *SubTool Operation > Object*; nella *Tool property* scendere fino a *Brush size*: modificandolo si può controllare lo spessore della vignetta.

Oppure utilizzare lo strumento *Correct line > Correct line width* e nella *Tool property* impostare *Fix with* con il valore desiderato e spuntare *Process whole line*.

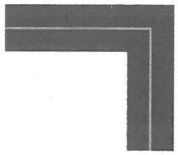
Cambiare il tratto delle vignette

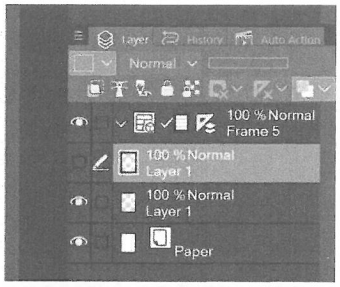
Il tratto delle vignette realizzate con lo strumento *Frame* o importate dai *Material* può essere cambiato dalla *Tool Property palette* (o se non è presente l'opzione, dalla *Sub Tool Detail palette*), cambiando la *Brush shape* (vedi a pag. 153, è lo stesso sistema). Ma se volessi avere i bordi delle vignette disegnate con uno strumento particolare o con un pennello che mi piace particolarmente?

I bordi delle vignette, quando disegnati con uno dei metodi appena citati, appoggiano il tratto su dei *ruler*. Posso sfruttare questi *ruler* come guide per disegnare i bordi con il pennello che preferisco. Prima di tutto rendo visibili i *ruler* andando ad attivarli sul livello delle vignette.

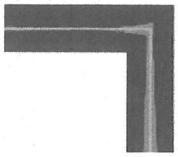


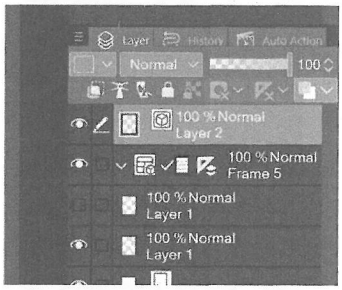
I *ruler* della vignetta corrono al centro dello spessore del bordo.



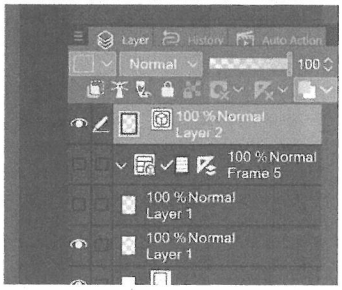


Poi creo un livello sopra al livello delle vignette e su questo disegno i bordi con il pennello che voglio; il tratto segue i *ruler* delle vignette.





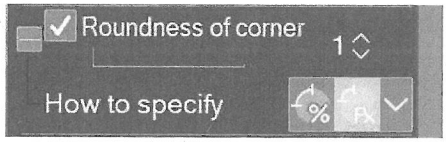
Alla fine spengo il livello vignette e rimane solo il livello disegnato col tratto che volevo.

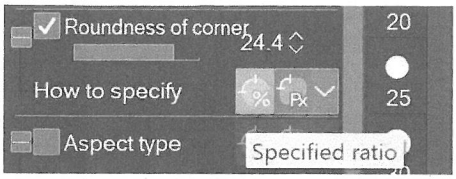


Vignette con angoli arrotondati

Se disegno le vignette con lo strumento *Figure* > *Direct draw*, dalla *Tool property palette* selezionare la chiave inglese in basso a destra:

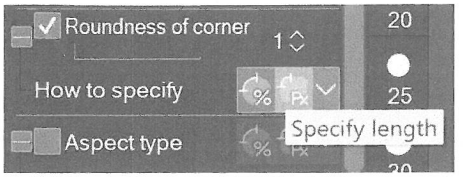
si apre la *Sub Tool Detail palette*, selezionare *Figure* e abilitare la vista dell'opzione *Roundness of corner*.



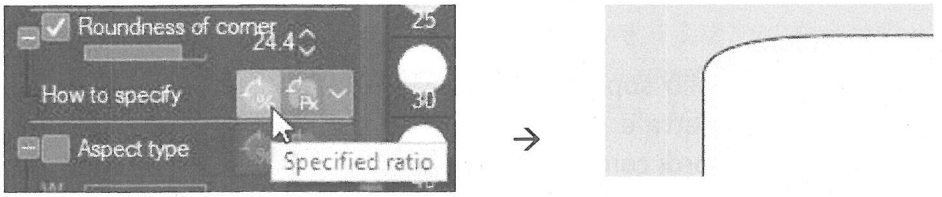


Sotto lo *slider* c'è l'opzione *How to specify* che permette di scegliere se arrotondare secondo una percentuale delle dimensioni della vignetta (*Specified ratio*).

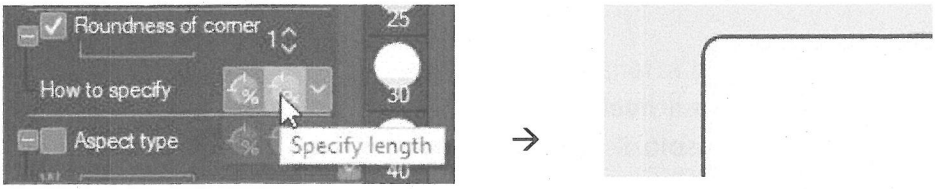
Oppure con una dimensione stabilita (*Specify length*).



Nel primo caso, allungando la vignetta gli angoli tendono a deformarsi, a stiracchiarsi:

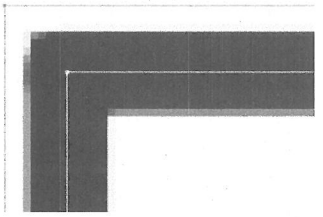


Nel secondo caso, qualsiasi dimensione darò alla vignetta, questa manterrà costante l'arrotondamento dell'angolo:

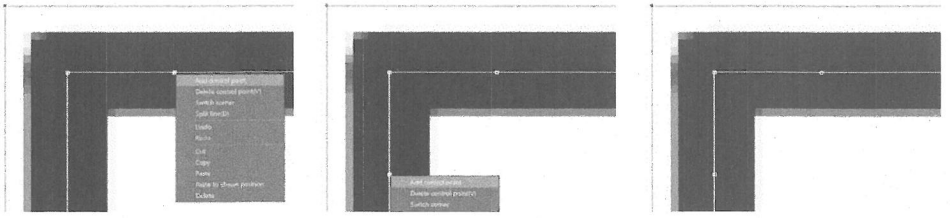


Vignette con un solo angolo arrotondato

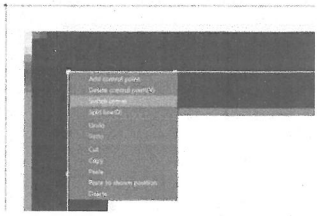
Posso voler arrotondare solo un angolo e lasciare gli altri ad angolo vivo. Le procedure sono simili per le vignette col *Direct draw* e con il *Frame*, anche se lievemente differenti.
Se disegno con *Direct draw*, ingrandisco l'angolo e seleziono il bordo con *l'Object tool*;



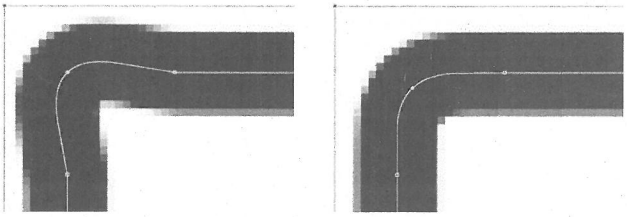
Devo aggiungere due nuovi *control point*, uno sulla linea orizzontale della vignetta, l'altro sulla verticale, cliccando con il tasto destro e selezionando *Add control point*;



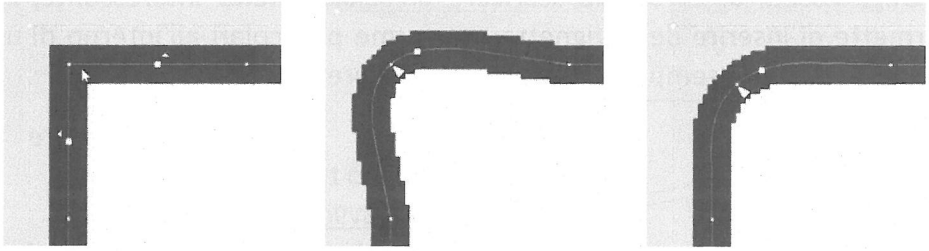
Poi vado sul *control point* dell'angolo e, sempre con il tasto destro seleziono *Switch corner.*



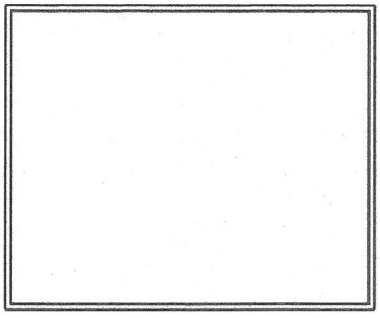
L'angolo assumerà una forma curvilinea che bisogna aggiustare trascinando opportunamente il *control point.*



Se disegno invece con *Frame,* ingrandisco l'angolo, seleziono con l'*Object tool* il suo *control point*, col tasto destro, seleziono *Switch corner*. L'angolo assumerà una forma curvilinea che bisogna aggiustare trascinando opportunamente il *control point*. In questo caso non devo aggiungere i due *control point* perché ci sono già.



Vignetta con doppio tratto e riempimento bianco all'interno
Voglio ottenere qualcosa del genere:



Con una sola vignetta è un caso abbastanza semplice da risolvere:

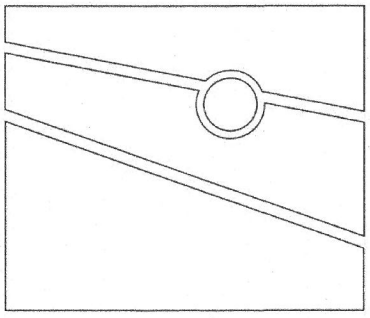
- disegno la vignetta, che presumibilmente di *default* sarà nera;
- seleziono il bordo con lo strumento *Object* e gli cambio colore, facendolo diventare bianco;
- inserisco il livello della vignetta in una cartella, poi seleziono il livello cartella;
- nella *Layer property palette* seleziono *Border effect*, che aggiunge un bordo alle linee, e decido colore e spessore.

Più complicato è il caso di più vignette presenti contemporaneamente sul *Canvas* (il caso più comune), e voglio applicare questo effetto solo a parte di esse. È il caso ad esempio di:

a) più vignette costruite con lo strumento *Create frame*. Devo spegnere il *Frame folder* dopo aver disegnato ogni vignetta; in caso contrario tutte le vignette saranno nello stesso *Frame folder* e non se ne può trattare una separatamente;
b) di un'unica vignetta grande, disegnata sempre con lo strumento *Create frame* e divisa successivamente con *Divide frame border* (risultano tutte nello stesso *Frame folder*). Devo dividere il vignettone grande con *Divide frame folder*; in questo modo ogni vignetta risultante avrà il suo *Frame folder*, poi procedo come per la vignetta unica;
c) le vignette importate da un *template* dai *Material*. Dopo aver portato nell'area di lavoro il *template*, trascinare il *Frame folder* interessato all'esterno della cartella, inserirlo in un'altra cartella e poi procedere come visto.

Inserire vignette particolari

Dagli *Assets* di CS si può scaricare un'azione molto interessante, che permette di inserire delle vignette con forme particolari all'interno di una tavola, come, ad esempio, una vignetta circolare.



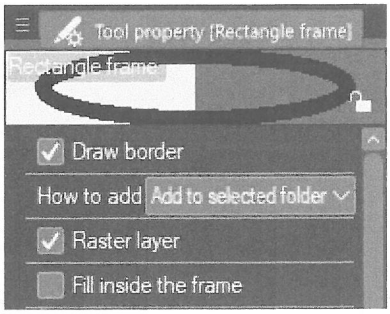
L'azione si chiama *Outer white Action* e si può trovare all'indirizzo: tinyurl.com/23v9dhvx.

I commenti e le spiegazioni a corredo dell'azione sono in giapponese (capita spesso, purtroppo), per cui ci è voluto un po' per capirne il funzionamento...

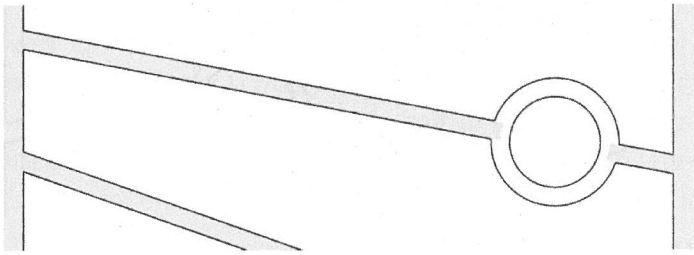
Dopo aver scaricato *Outer white Action*, installarla;

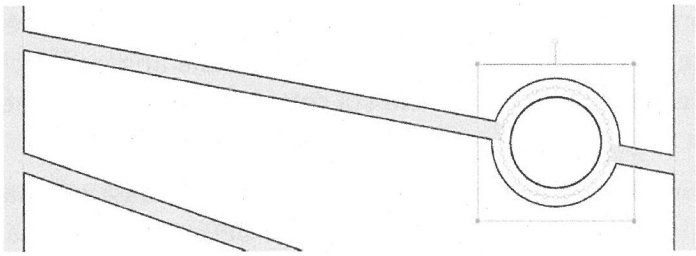
- su un documento nuovo, appena aperto, cliccare sull'*Auto Action*. Questa genera una vignettona a tutta pagina e una struttura di cartelle e *layer*, che si possono vedere nel primo filmato associato all'action sugli *Assets*;
- selezionare il *layer* コマ (→ *Koma,* credo voglia dire vignetta) e, con il *Divide frame border* tagliare la vignettona grande in vignette più piccole;

- con lo strumento *Frame*, selezionare la forma, ad es. ellittica, spuntando *Draw border* e togliere la spunta a *Fill inside the frame*. Come *Brush shape* usare ad es. una *G-Pen* con *Brush size* a 48;



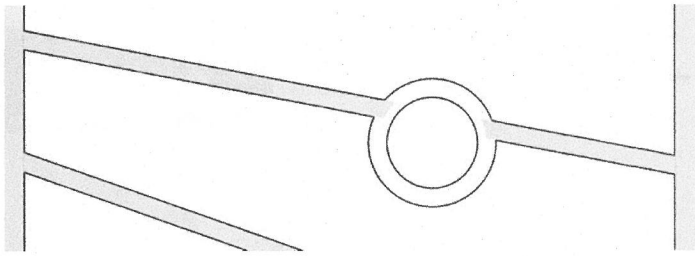
- disegnare un cerchio (tenendo premuto *Shift* perché sia circolare);



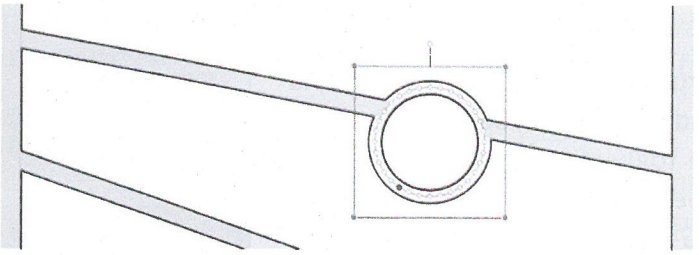


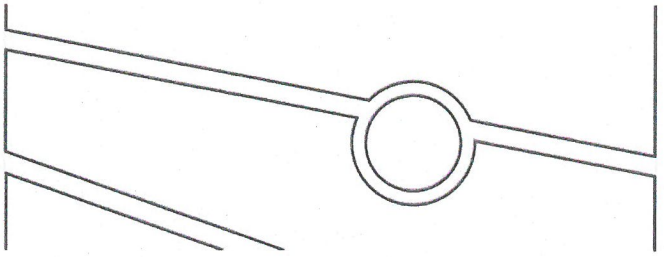
- per spostare il cerchio, selezionarlo con l'*Object tool*...

... e spostarlo. Attenzione a non selezionare anche i *control point* delle vignette, sennò si deforma tutto.



Se con *l'Object tool* si selezionano i *control point* del cerchio (anche uno solo) e poi si va a modificare il valore di *Brush size*, si può vedere in tempo (quasi) reale lo spessore che varia e quindi fermarsi quando si vuole, senza perder tempo in tentativi. L'operazione sembra non essere velocissima, per cui armarsi di pazienza.

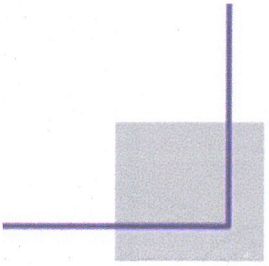




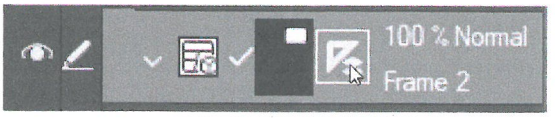
Alla fine ottengo la vignetta voluta, con una forma insolita.

Un fastidioso bordo viola

A volte capita che il bordo di una o più vignette abbia in semitrasparenza un alone viola, che può risultare fastidioso. La linea viola appare perché inavvertitamente si rende visibile il *ruler* che sta sotto al bordo della vignetta.



Per nascondere il bordo viola basta cliccare col tasto destro sull'icona del *ruler* accanto alla miniature della vignetta e deselezionare *Show Ruler*.



Estrarre le *lineart*

Metodi per ricavare le linee di contorno da disegni, a matita o già inchiostrati, o altre immagini.

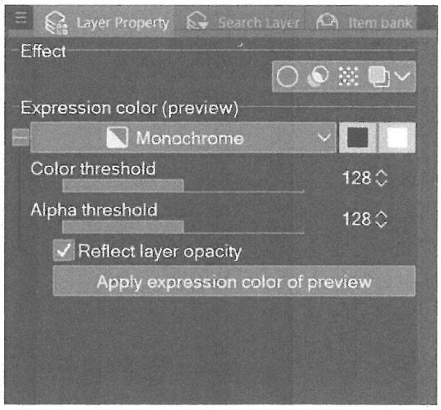
Estrarre le *lineart* dallo sfondo in un disegno importato

Metodo 1: Importare il disegno, convertire il *layer* in *Raster* (tasto destro sul *layer*, *Convert Layer* > *Type: Raster*) e poi andare *in Edit* > *Convert Brightness to Opacity*.

Metodo 2: Importare il disegno, convertire il *layer* in *Raster*, *Gray* (tasto destro sul *layer*, *Convert Layer* > *Type: Raster*; *Expression color* > *Gray*), spuntare il quadratino nero. Volendo si può riconvertire il *layer* in *Raster*, *Color*. Importando delle *lineart* già inchiostrate, prima di convertire il *layer* in *Gray* si può agire su *Edit* > *Tonal Correction* > *Binarization* e aggiustare il valore di *Threshold*; facendolo sulle matite, si perde quasi tutto il disegno.

Metodo 3: forse il più chiaro. In questo video dal canale Youtube ufficiale di CSP, viene spiegato passo passo come fare: tinyurl.com/2f83d57w.
Attenzione: il video ha qualche anno (2018), alcuni comandi hanno cambiato nome o sono stati aggiunti. Riporto di seguito i passaggi.

3a) Per avere un *file* monocromatico (ossia senza toni intermedi tra neri e bianchi), dopo aver scansionato la tavola e importato l'immagine in CSP, rasterizzandola come già visto, nella *Layer Property palette* cambiare l'*Expression color* da *Color* a *Monochrome*. Nella *Layer Property* appaiono degli *slider*: muovere il *Color threshold* per regolare l'aspetto delle linee.



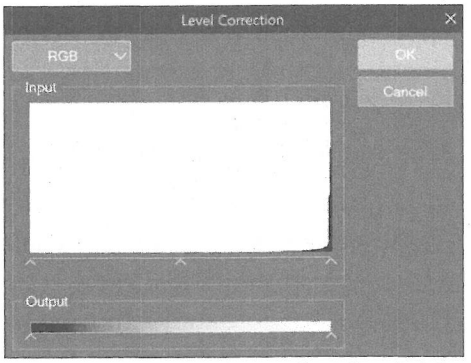
Premendo poi il quadratino nero, la parte bianca dell'immagine viene resa trasparente.

Se tutto sembra ok, allora premere il pulsante *Apply expression color of preview* per rendere definitiva la modifica: ho così estratto le linee, in modalità *Monochrome*.

3b) Un *file* monocromatico non permette però gradazioni tra zone bianche e zone nere, gli *antialias* e le ombreggiature saltano. Per evitare ciò, dopo

aver importato l'immagine evito il passaggio a *Monochrome* e invece opero in altra maniera:

- dal menu *Layer* scelgo *New Correction Layer > Brightness/Contrast* e muovo gli *slider* finché il foglio appare bianco e le linee risultano accettabilmente visibili, dare l'*OK* (gli stessi passaggi sono fattibili anche cliccando col tasto destro sul livello del disegno e selezionando le stesse opzioni);
- seleziono *Layer > New Correction Layer > Level Correction...* Si apre una finestra con l'istogramma dei toni dell'immagine.

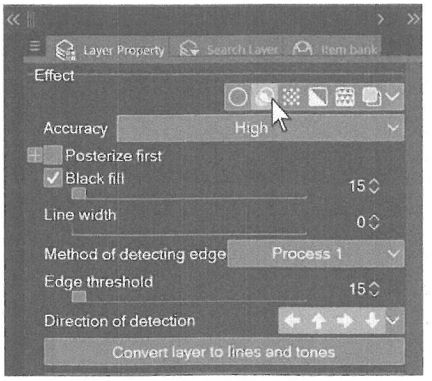


Muovo i cursori alla base dell'istogramma per regolare lo spessore delle linee e do l'*OK*;
- infine, vado su *Layer > Merge visible layers* (ex *Merge layers*) per ottenere un unico livello "aggiustato", oppure seleziono *Merge visible to new layer* (non esistente nel 2018) se voglio tenere anche i livelli di lavorazione.

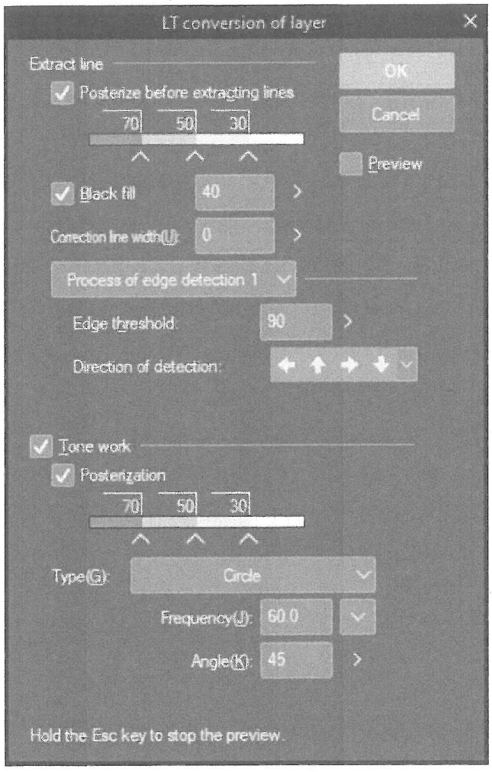
A questo punto lo sfondo del livello è bianco ed eventuali livelli sottostanti non sono visibili. Per rendere trasparente lo sfondo andare in *Edit > Convert brightness to opacity*: ho estratto le linee in modalità *Color* oppure *Grayscale*. Se si vuole, aggiungere un livello *Paper*, bianco, *da Layer > New Layer > Paper...*

Estrarre le linee da una fotografia importata

Per estrarre le linee da una fotografia si possono usare gli stessi metodi oppure, meglio, usare l'apposita funzione *Extract line* nella *palette Layer Property*.



Convert to lines and tones...



Un altro metodo per estrarre le *lineart* è utilizzare *LT conversion of layer...*, selezionabile dal menu della *Layer palette* o con tasto destro > *Convert to lines and tones...(ex LT conversion of layer...)*

Convert to lines and tones... separa il contenuto del livello selezionato in una serie di livelli contenuti in una cartella: il livello *Outline*, ovvero le linee, e tre livelli *Tone* (retini), ciascuno con una diversa densità a seconda della luminosità della parte di immagine che vanno a sostituire.

Quando si clicca su *Convert to lines and tones...* si apre una finestra di dialogo, simile a quella di *Extract Line*, in cui è possibile impostare alcuni parametri e le soglie di luminosità per i retini.

Convert Brightness to opacity

Edit > Convert brightness to opacity converte i valori di luminosità di un'immagine in zone più o meno trasparenti: più una zona dell'immagine è chiara e più trasparente sarà il risultato in quella zona, mentre più una zona è scura e più opaca sarà, in quell'area, l'immagine. Dato che in genere le matite si realizzano su un foglio bianco (= maggior luminosità) con una matita più scura (= minor luminosità), operando con *Convert brightness to opacity*, magari avendo prima convertito l'immagine in *Gray*, si rende trasparente la parte bianca (+ *bright*) e opaca la parte scura (- *bright*), di fatto isolando le *lineart* dal resto del foglio.

Guide (*Ruler*)

I *ruler* sono delle guide, delle specie di binari che indirizzano il tratto in quelle situazioni in cui si preferisce non affidarsi alla mano libera. Sono di diversi tipi: i semplici *Ruler* , gli *Special ruler*, il *Symmetrical Ruler* e i *Perspective Ruler*.

I *Ruler* semplici sono: *Linear ruler*, *Curve ruler*, *Figure ruler*, *Ruler pen*.

Gli *Special ruler* sono: *Parallel line*, *Parallel curve*, *Multiple curve*, *Radial Line*, *Radial curve* (*ex Focus line* e *Focus curve*), *Concentric circle*, *Guide*.

I *Symmetrical ruler* ripetono un tratto disegnato da un minimo di due fino a un massimo 16 volte, secondo assi radiali di simmetria.

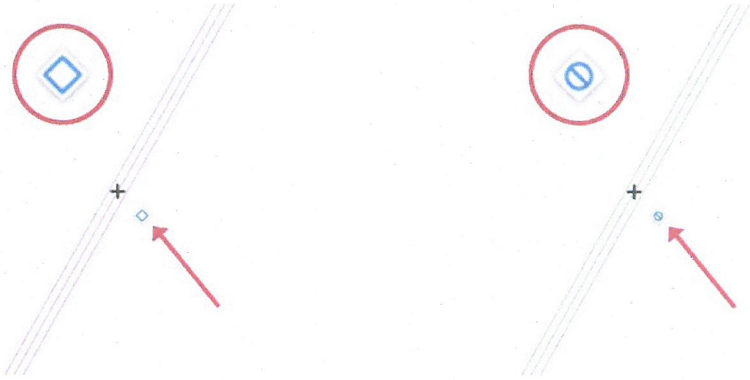
I *Perspective ruler* permettono di aggiungere al disegno dei punti di fuga e relative linee prospettiche, che possono essere utilizzati per costruire dei disegni in prospettiva; oppure apportare modifiche a *ruler* propettici già presenti. È possibile inserire nel disegno anche dei *ruler* prospettici già impostati a 1, 2 o 3 punti di fuga, come si vedrà poco più avanti, a pag 97.

In più, ci si può agganciare anche alla *Grid* (non propriamente un *ruler*) e utilizzarla come guida.

Gli *Special ruler* si possono attivare e disattivare, perché potendo agire "a distanza" anziché solo disegnandoci esattamente sopra come i *ruler* "*Ruler*", si può evitare di influenzare il tratto in zone del quadro in cui non voglio la loro azione e anche nel caso in cui ho più *Special ruler* sullo stesso livello, per farli agire separatamente.

Per attivare o disattivare questi *ruler* cliccare con il *Sub Tool Object* (*Operation Tool > Object*) sul *ruler* e cliccare sul rombo che appare accanto.

Se i *ruler Special, Symmetrical* e *Perspective* sono attivi sono di colore viola, se non sono attivi sono verdi.

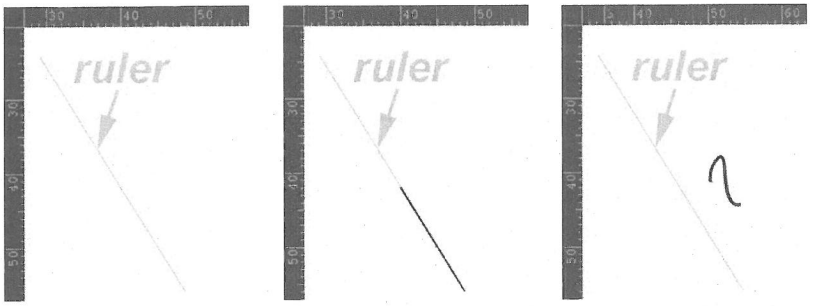


Linear ruler

Di *default*, il *Linear ruler* permette di disegnare un *ruler* lineare, di lunghezza finita.

Se nella *Tool property* la casellina *Create at editing layer* è spuntata, allora il *ruler* viene creato nel *layer* selezionato in quel momento, altrimenti viene creato in un proprio livello *raster*.

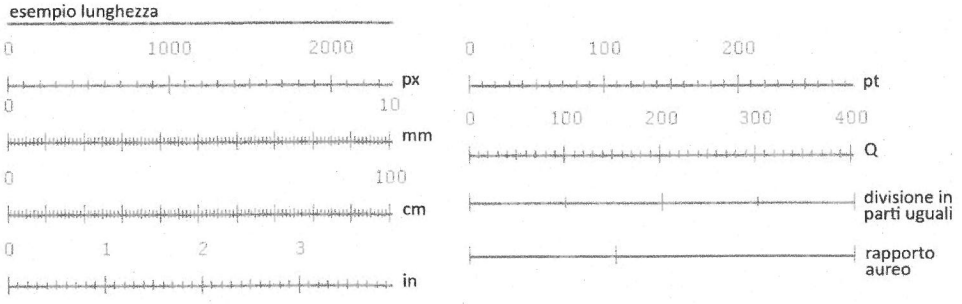
Se si disegna abbastanza vicino al *ruler*, il tratto viene obbligato a seguirne la traccia. Oltre un certo raggio d'azione il disegno è libero.



Lo *snap* è attivato/disattivato dall'icona *Snap to Ruler* nella *Command bar* (vedi anche a pag. 97).

Nella *Tool property* c'è la casellina *Snap angle* che, se spuntata, forza debolmente a disegnare il *ruler* ad angoli prefissati rispetto alle direzioni verticale e orizzontale, con incrementi stabiliti dal valore impostato. La forzatura può essere superata insistendo un po'.

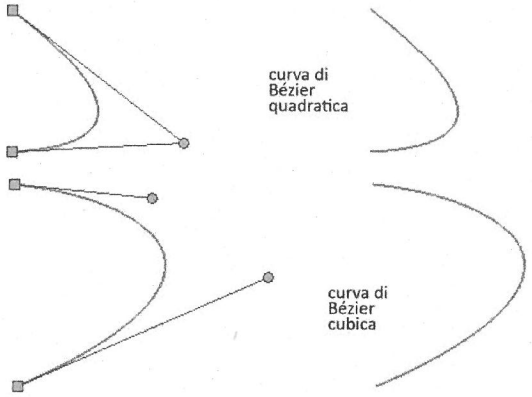
Un'altra casellina mooolto interessante che può essere attivata è *Scale*, che aggiunge delle divisioni sul *ruler*.



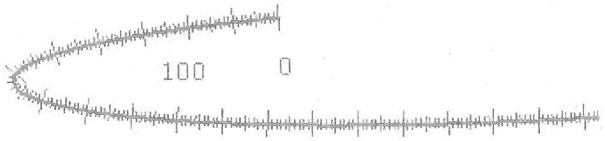
Le unità di misura delle divisioni possono essere *pixel* (px), cm, mm, pollici (in), punti (pt), Q (*Quarter* un'unità di misura tipografica corrispondente

a 0,25 mm, cioè un quarto di mm o circa 0,71 pt), e anche la suddivisione in parti uguali (il cui numero si può impostare) e una divisione secondo il rapporto aureo.

Con il *Linear ruler* si possono costruire *ruler* curvi secondo curve di Bézier quadratiche o cubiche (*Quadratic* Bézier e *Cubic* Bézier).



Anche con le curve di Bézier si può attivare l'opzione *Scale*.



Curve ruler

Il *Curve ruler* è molto simile al *Linear*, con la differenza che possono essere aggiunti più punti di seguito, per creare una linea curva. Il tipo di linea si può scegliere nella *Tool property*, cosicché la linea disegnata può essere una spezzata (*Straight line*), una *Spline*, il cui tracciato passa per i punti di costruzione, o delle curve di Bézier, che non passano per i punti di costruzione, tranne che all'inizio e alla fine.

È possibile inoltre decidere se la curva disegnata sarà chiusa, spuntando *Close line*. In tal caso, anche se l'ultimo punto segnato sarà distante dal primo, automaticamente la linea andrà a chiusura.

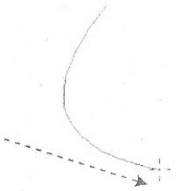
Scale attivabile, *snap* con *Snap to Ruler*.

Disegnare con le curve di Bézier per me non è immediato, ho scritto quindi qualche riga per ricordare i passaggi da fare per disegnare i *ruler*; analogamente si possono usare le curve di Bézier anche con lo strumento di disegno *Direct draw*, pur con alcune differenze; vedi a pag. 181; per informazioni sulle curve di Bézier vedi tinyurl.com/mr3tzmz4.

Per disegnare un *Curve ruler* con *Quadratic* Bézier:

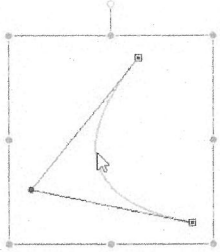
segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o clicco col tasto sinistro del *mouse*);

stacco la penna dalla tavoletta e vado fino al secondo punto (o mi sposto col *mouse*), che sarà il punto di controllo della curva; **tocco** nuovamente la tavoletta o clicco col tasto sinistro del mouse per fissarlo (qui differisce dalla Bézier nel *Direct draw*, dove il secondo punto è il punto finale della curva);



stacco nuovamente la penna dalla tavoletta e mi sposto fino al terzo punto (o mi sposto con il *mouse*), facendo bene attenzione a non fare ulteriori movimenti che altrimenti prolungherebbero la curva con un altro arco (beninteso: se la curva è complessa, ovviamente continuare...). Con il *mouse* è più semplice, posso già cliccare sul punto;

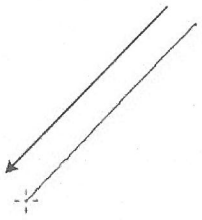
Do l'**Invio** per confermare l'arco.



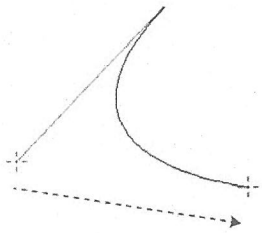
Toccando il *ruler* con lo strumento *Operation > Object* è possibile modificarlo, agendo anche sulla maniglia (...il secondo punto...) che appare. Se il *ruler* è la successione di più archi, per ognuno di essi apparirà un punto di controllo.

Per disegnare un *Curve ruler* con *Cubic* Bézier:

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o premo il tasto sinistro del *mouse*, senza rilasciarlo);

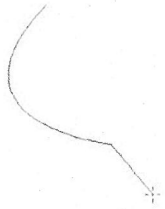


senza staccare la penna dalla tavoletta (o senza rilasciare il tasto sinistro del *mouse*), trascino fino al secondo punto, che serve a costruire la curva (qui differisce dalla Bézier nel *Direct draw*, dove il secondo punto è il punto finale della curva);

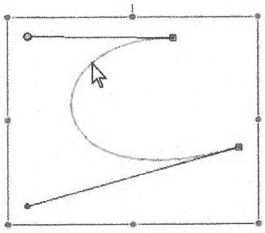


stacco la penna dalla tavoletta (o rilascio il tasto sinistro del *mouse*) e mi sposto fino al punto dove voglio il secondo punto: per fissare il punto **tocco** la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sinistro);

dopodiché, se voglio che il *ruler* termini qui, do l'**Invio**...



...altrimenti il punto appena segnato sarà il punto iniziale di un altro tratto di *ruler*, da completare analogamente a quanto fatto finora.



Toccando il *ruler* con lo strumento *Operation > Object* è possibile modificarlo, agendo anche sulle maniglie che appaiono.

Figure ruler

Con il *Figure ruler* si creano *ruler* geometrici: rettangoli, ellissi, poligoni. Per scegliere il tipo selezionare l'icona appropriata in *Figure*, nella *Tool property*: nel caso di un poligono, è possibile scegliere il numero dei lati (da 3 a 32: non di più, ma comunque a 32 è difficile distinguerlo da un cerchio). Per ottenere un quadrato, un cerchio perfetto o un poligono regolare, tenere schiacciato il tasto *Shift* durante la creazione.

I vertici delle figure possono essere arrotondati, analogamente a quanto visto per le vignette, e si può decidere se disegnare la figura dal centro. *Scale* attivabile, *snap* con *Snap to Ruler*.

Ruler pen

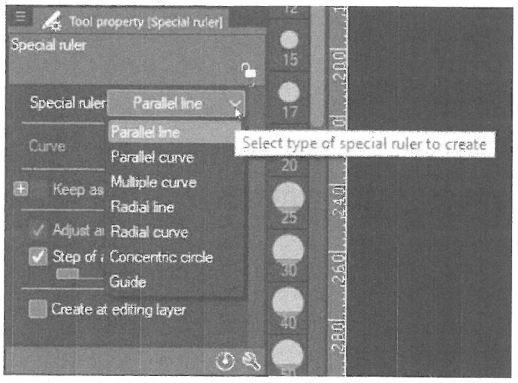
Con *Ruler pen* si disegna un *ruler* a mano libera, come se fosse uno strumento di disegno. Nella *Tool property* è presente la casellina *Post correction*, che permette di ammorbidire le asperità del tratto.

È possibile lo *Scale*, ma la casellina deve essere resa visibile dalla *Sub Tool Detail*.

Special ruler

Special ruler non è un singolo strumento ma raccoglie alcuni tipi di *ruler* con funzioni interessanti. Per maggior parte di questi *ruler* la rappresentazione è a tripla linea più, talvolta, qualche linea accessoria. Non è presente la possibilità di usare la funzione *Scale*.

Per selezionare il tipo di *special ruler*, sceglierlo nella *Tool property* col menu a scomparsa *Special ruler*.



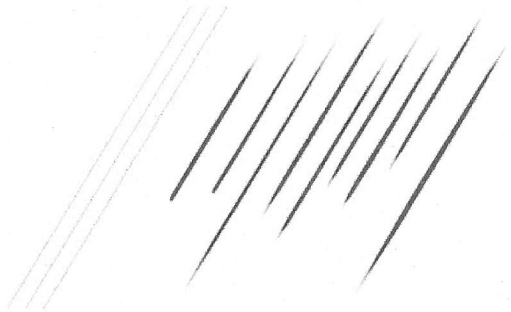
Gli *Special ruler* sono:

- *Parallel line*
- *Parallel curve*
- *Multiple curve*
- *Radial line*
- *Radial curve*
- *Concentric curve*
- *Guide*

Lo *snap* si attiva/disattiva con *Snap to Special Ruler* .

Parallel line

Parallel line è un *ruler* lineare, infinito, che obbliga il tratto a essergli parallelo. Come risultato si ottengono una serie di linee parallele al *ruler*.



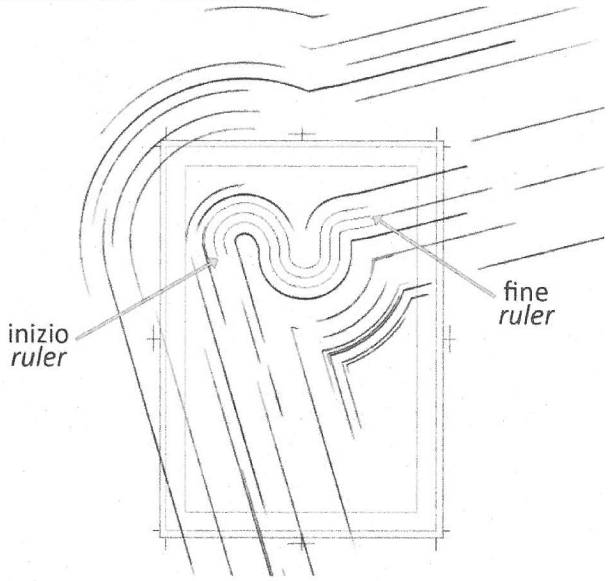
Parallel curve

Parallel curve è analogo ma permette di creare delle curve parallele.

Il tipo di curva che si può selezionare dalla *Tool property* è una spezzata (*Straight line*), una *Spline* o una curva di Bézier quadratica (*Quadratic* Bézier), in maniera simile a *Curve ruler*.

Anche se, una volta disegnato, questo *ruler* ha un inizio e una fine, i suoi effetti sul tratto si possono considerare "infiniti".

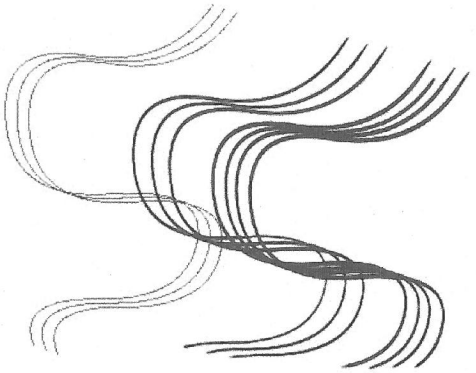
Infatti, se disegno oltre a questi due punti, il segno rimarrà parallelo alla direzione del *ruler* nella sua ultima porzione, su tutto il *Canvas*.



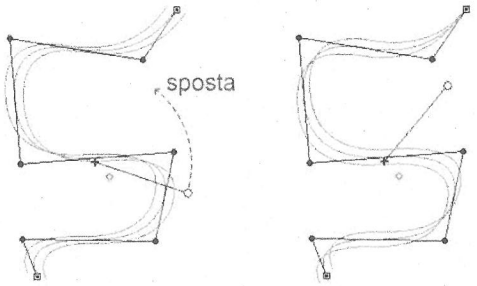
Multiple curve

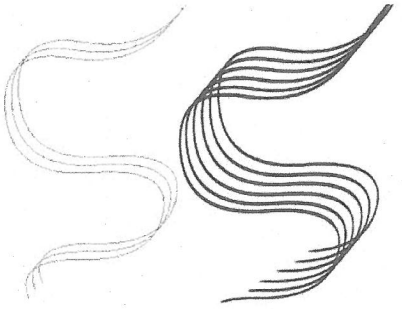
Multiple curve è veramente molto simile al *Parallel curve*, ma ha la particolarità di dare una sorta di tridimensionalità alle linee parallele disegna-

te: in alcune zone le linee sono distanziate, in altre ravvicinate, creando un effetto "nastro".

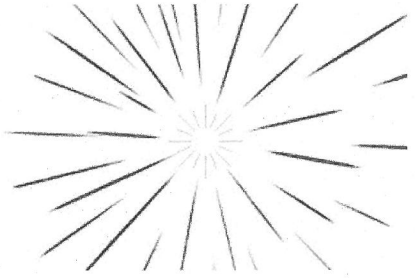


Creando il *ruler* non è semplice capire dove le curve saranno più distanti e dove più vicine; a seguito di alcune prove, mi sembra che in genere nella zona iniziale, dove il *ruler* comincia, le linee siano più distanziate. Disegnando dopo aver ruotato tale direzione, le linee cambiano comportamento.





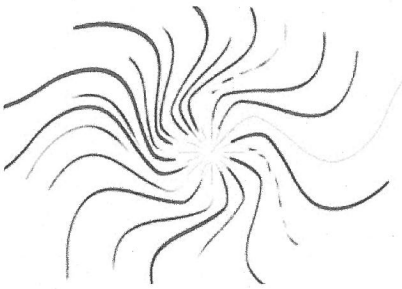
Radial line



Con *Radial line* si posiziona un punto, individuato da una serie di piccole linee convergenti, verso il quale convergeranno le linee disegnate successivamente.

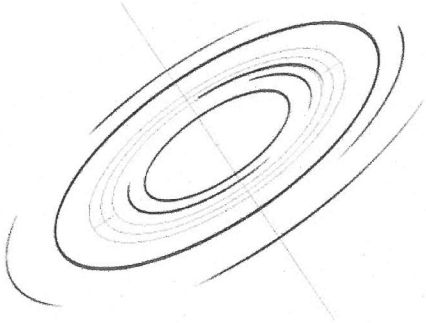
Radial curve

Con *Radial curve* si disegna una linea (spezzata, *spline* o Bézier quadratica); una volta terminata, attorno al punto iniziale appariranno le piccole linee convergenti già viste con *Radial line*. Tutte le linee che si disegneranno seguiranno l'andamento della linea disegnata e saranno convergenti al punto radiale.



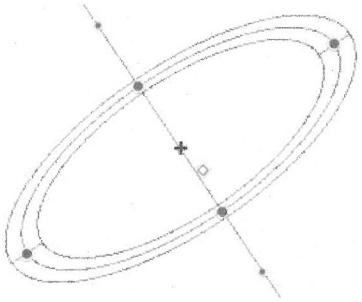
Concentric circle

Serve a disegnare ellissi e cerchi concentrici (o archi di questi). Disegnando il *ruler* sul *Canvas* si ottiene un'ellisse generica, inclinabile a piacere (o a passi angolari prestabiliti nella *Tool property*);



per ottenere dei rapporti determinati tra le lunghezze dei due assi bisogna spuntare la casellina *Keep aspect ratio* e inserire i valori desiderati. Inserendo per entrambi il valore 1 si ottiene un cerchio. Un altro modo per ottenere un cerchio è tenere premuto *Shift* mentre si disegna il *ruler*.

È possibile modificare la lunghezza (a spanne...) dei due assi selezionando il *ruler* con *Object* e agendo sulle maniglie lungo la circonferenza.

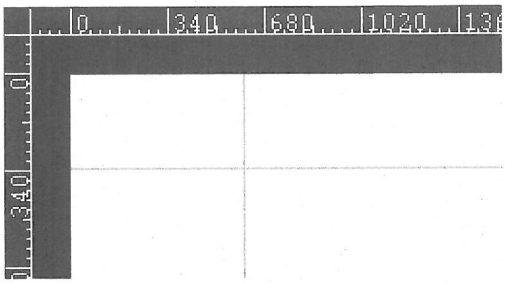


Anche l'inclinazione è modificabile, agendo sulle maniglie lungo la linea che passa per le ellissi, oppure modificando il valore nella *Tool property* (sempre con lo strumento *Object* selezionato).

Per muovere il *ruler* nel *Canvas* la cosa più semplice è, con lo strumento *Object* attivo, posizionare il cursore tra le ellissi e trascinarlo. Alternativamente si possono inserire i valori di X e Y del centro del *ruler* nella *Tool property*. Ricordare che tali valori sono in px, ma nei righelli potrebbe essere visualizzata un'altra unità di misura (es. mm; per cambiarla*: Edit > Change Canvas Size...* e modificare).

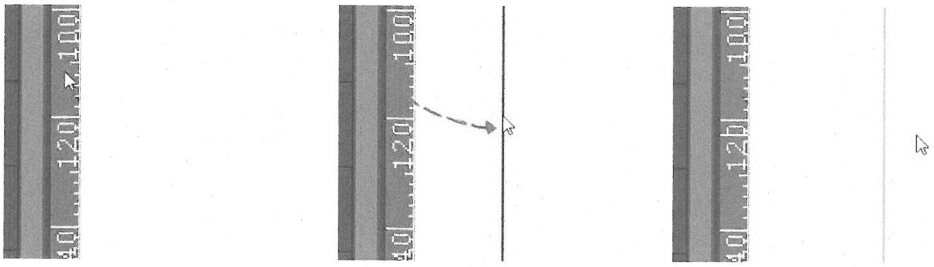
Guide

Lo *Special ruler Guide* permette di creare delle guide, esclusivamente verticali o orizzontali, che vincolano il tratto solo se si inizia a disegnare sufficientemente vicino a esse. Sono "infinite", nel senso che sbordano dal *Canvas* e non se ne vedono le estremità.



L'unico controllo che si ha su questi *ruler* è la possibilità di crearli su un *layer* a sé stante oppure sul *layer* sul quale si sta disegnando, spuntando la casellina *Create at editing layer*.

Alle *Guide* appartengono anche le linee guida che si possono far apparire dai righelli superiore e laterale: posizionando il cursore su un righello (le scale graduate che stanno a lato e sopra al *Canvas;* **attenzione**: in inglese si chiamano *ruler* anche questi, ci si può confondere) e trascinando sull'area di lavoro, creo una linea guida (verticale o orizzontale). In questo caso, la guida viene creata in un proprio livello *raster*.



Queste guide "catturano" (→ *Snap*) il tratto se ci si disegna sufficientemente vicino, lasciandolo invece libero se si disegna più distante. Il raggio d'azione dipende dalla risoluzione e dall'ingrandimento con cui si sta lavorando: credevo di aver scoperto che a 600 dpi è di 5 mm (120 px), ma poi ho notato che cambiando ingrandimento tale valore muta e ancora non ho capito con quale criterio. L'attivazione/disattivazione dello *snap* è data dall'icona *Snap to Special Ruler* .

Guide (di nuovo?)

In CSP ci sono diverse caratteristiche che si ripetono: nomi, icone, strumenti; talvolta non se ne può fare a meno, poiché lo stesso nome può effettivamente indicare due cose diverse (es. appena visto: *ruler,* che indica sia i *ruler* di questo paragrafo che i righelli che stanno ai lati del *Canvas*), ma spesso sono ripetizioni "per comodità", come nel caso del *ruler Guide*.

Così, *Guide* è esattamente lo *Special ruler*, già di *default* su *Guide*. Non sono visualizzate alcune opzioni presenti in *Special ruler* ma che servono per gli altri strumenti del gruppo, e controllando la *Sub Tool Detail* di *Special ruler* e di *Guide* ce ne rendiamo conto immediatamente. Probabilmente, pensando che potesse essere uno strumento molto utilizzato, gli sviluppatori hanno pensato di renderlo disponibile nell'elenco dei vari *ruler* oltre che nascosto all'interno di un sottogruppo, più laborioso da raggiungere. In sostanza: il *ruler Guide* = *Special ruler* > *Guide*.

Perspective ruler

Un *ruler* prospettico può essere aggiunto o cliccando col tasto destro su un livello e selezionando *Ruler/Frame > Create perspective ruler...* (vedi a pag. 97), o aggiungendo i singoli PdF dal sottostrumento *Perspective ruler*, che trovo nello strumento *Figure*.

Il *Perspective ruler* permette inoltre di compiere alcune operazioni sul *ruler* prospettico, comunque venga creato. Tali operazioni sono stabilite dalla scelta nel menu *Process*:

- *Add vanishing point*. Aggiunta di un punto di fuga (PdF); se non ho già un *ruler* prospettico nel *Canvas*, questa operazione lo crea;

> l'aggiunta di un PdF a un *ruler* prospettico (già esistente) a uno o due PdF, dà risultati diversi a seconda che la casellina *Change perspective drawingh method* sia spuntata o no.
>
> Se *Change perspective drawingh method* **non è** spuntata l'aggiunta di un PdF non modifica il tipo di prospettiva già presente (ovvero a uno o due Pdf).
>
> Se *Change perspective drawingh method* **è** spuntata, l'aggiunta di un PdF a un *ruler* prospettico a un PdF lo trasforma in un *ruler* a due Pdf, così come l'aggiunta di un PdF a un *ruler* a due PdF lo trasforma in un *ruler* a tre.

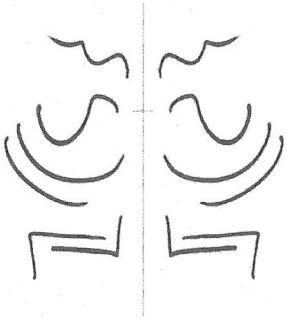
- *Delete vanishing point.* La rimozione di un PdF;
- *Add guide*. Aggiunta di una linea guida, che punterà verso uno dei PdF presenti sul *Canvas*; per scegliere quale è sufficiente indirizzare il tratto verso il PdF scelto;
- *Delete guide.* La rimozione di una linea guida;
- *Fix vanishing point.* Bloccare/sbloccare la posizione di un PdF (il PdF bloccato diventa grigio);
- *Infinitize.* Mandare all'infinito un PdF e rendere di conseguenza parallele le sue linee guida.

Utilizzando lo strumento *Object* su un *Perspective ruler* si attivano altre funzionalità, come *Horizontalize eye level*, che rende orizzontale la linea d'orizzonte su cui giacciono i PdF, e l'attivazione delle griglie prospettiche (*Grid*), dei supporti visivi al *ruler* (vedi a pag. 100). Lo *snap* si attiva/disattiva con *Snap to Special Ruler* .

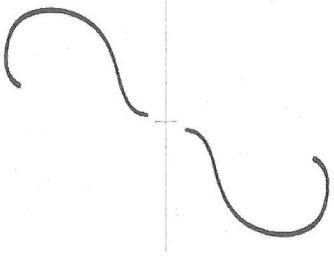
Symmetrical ruler

Symmetrical ruler pone sul *Canvas* delle linee che partono da un punto, le quali riflettono il tratto disegnato. Il numero minimo di linee impostabile in *Number of lines,* nella *Tool property*, è 2, e il numero massimo è 16. Al

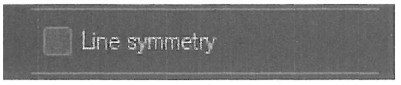
numero di linee corrisponde anche il numero di ripetizioni dell'immagine che avrò alla fine.



Se nella *Tool property* è spuntata la casella *Line symmetry*, la riflessione è simile a quella di uno specchio.

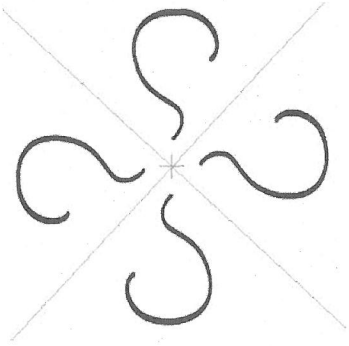


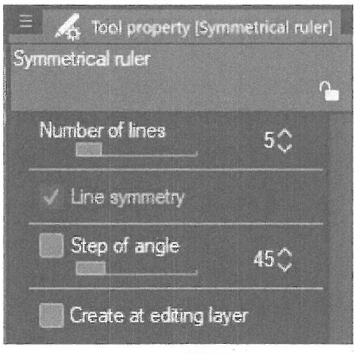
Se la casella *Line symmetry* non è spuntata, il *ruler* funziona in maniera centrosimmetrica rispetto al punto di origine delle linee (CSP la chiama simmetria di rotazione).



Se si nota, nel caso di un *Number of lines* pari e l'opzione *Line symmetry* attivata, ogni immagine che si ottiene è il riflesso speculare di quella che la precede o la segue (vedi prossima immagine).

Questo ovviamente non è possibile nel caso di un numero di linee di simmetria dispari (un tratto dovrebbe essere il riflesso contemporaneamente del tratto disegnato e del suo speculare) e infatti, con *Number of lines* dispari, *Line symmetry* viene disattivata.





Lo *snap* si attiva/disattiva con *Snap to Special Ruler* ; il *Symmetrical ruler agisce* anche quando si fanno dei riempimenti.

Snap sul ruler

Si può attivare lo *snap* sui *ruler* con *CTRL* + 1 per lo *Snap to Ruler*, + 2 per lo *Snap to Special Ruler*, + 3 per lo *Snap to Grid*, oppure cliccando sulle corrispondenti icone nella *Command bar.* Le rispettive icone sono qui a lato.

Io ho aggiunto alla *Command bar* anche l'icona *Change Special Ruler Snap*, che serve per alternare tra vari *Special ruler* quando ne sono presenti più d'uno; per aggiungerla andare su: *File > Command Bar Settings > View* e scendere fino a *Change Special Ruler Snap*; selezionare un comando sulla *Preview* in corrispondenza del quale si vuole aggiungere il nuovo pulsante e cliccare su *Add* . Al *Change Special Ruler Snap* corrisponde la *shortcut CTRL* + 4.

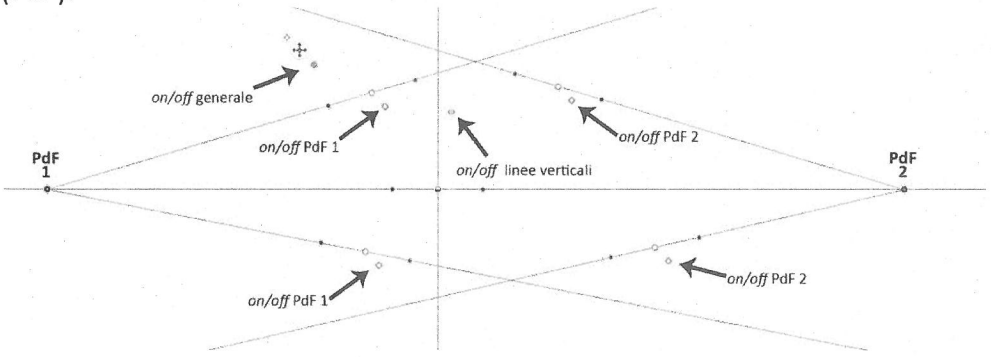
Cambio livello, scompare il *ruler*

Per utilizzare un *ruler* anche su un livello diverso dal *ruler* stesso ed evitare che scompaia quando seleziono un altro livello:

dal menu a tendina con il simbolo del *ruler* (*Set ruler range*) seleziono *Show in All Layers.*

Ruler prospettico

Per inserire un *ruler* prospettico selezionare un *Layer* nella *palette* dei *Layer*, tasto destro e dal menu che si apre sceglier *Ruler/Frame > Create Perspective Ruler...*; poi selezionare le opzioni opportune. Con questo strumento si possono creare *ruler* prospettici a uno, due o tre punti di fuga (PdF).

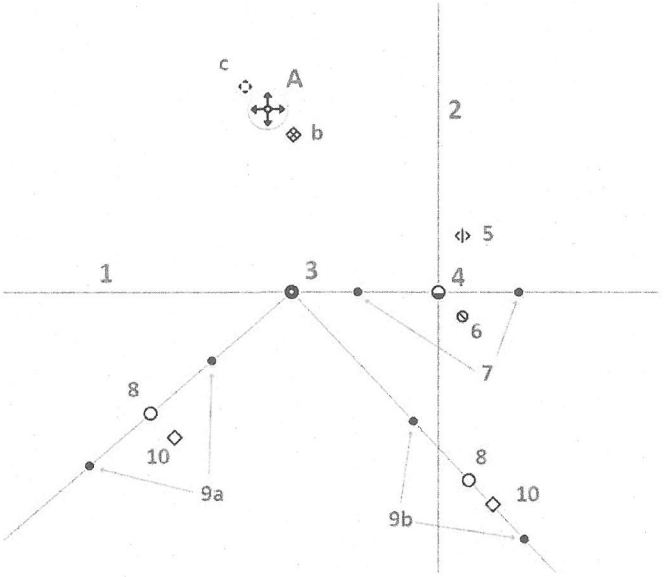


Attenzione: si può attivare il vincolo a ciascuno dei PdF o a tutti e alle linee verticali. Si deve cliccare sul simbolo a rombetto.

Nomi e funzioni delle varie parti del *Ruler* prospettico

Quando un *ruler* prospettico è selezionato con *Object*, appaiono delle maniglie che servono a gestirlo

La seguente descrizione è per il caso di un *ruler* prospettico a un punto.



A - Maniglia di spostamento

Sposta l'intero *ruler* prospettico nel *Canvas*; b = *Snap* dell'intero *ruler* prospettico: Attiva /disattiva lo *snap* a tutto il *ruler*; c = Sposta maniglia: cliccando è possibile spostare la maniglia;

1 – Linea dell'orizzonte, o *Eye Level*

2 – Linea ortogonale alla linea dell'orizzonte

Si vede nei *ruler* prospettici a 1 e 2 punti di fuga, non in quello a 3;

3 – Punto di fuga, o *Vanishing point*: in questo caso ce n'è solo uno, ovviamente nei *ruler* prospettici a 2 e 3 PdF ce ne sono due e tre;

4 – Maniglia dell'orizzonte: per spostare la linea dell'orizzonte;

5 – *Snap* alla linea verticale: attiva / disattiva lo *snap* alla linea ortogonale all'orizzonte;

6 – *Snap* all'orizzonte: attiva / disattiva lo *snap* all'orizzonte;

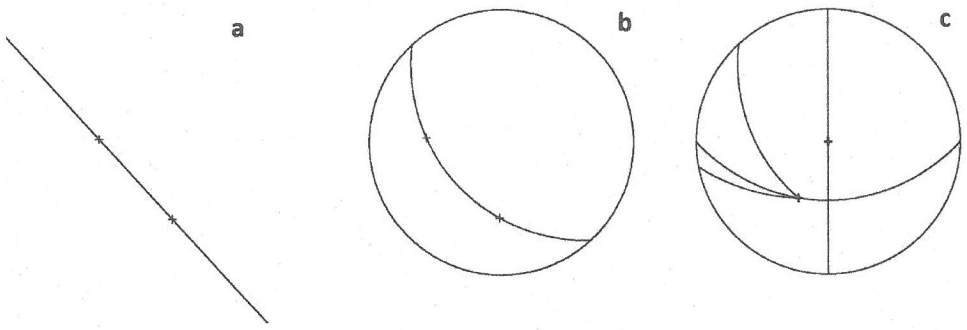
7 – Ruota la linea dell'orizzonte

8 – Spostamento linee guida: spostando le linee guida il PdF rimane fermo;

9a / 9b – Orientamento linee guida: cambiando l'orientamento delle linee guida, il PdF si sposta;
10 – *Snap* al punto di fuga: attiva / disattiva lo *snap* al PdF. Quando è attivo, il tratto va nella direzione del PdF.

Fisheye ruler

Dalla v. 2 è possibile aggiungere un *ruler* prospettico *Fisheye*. Dalla *Tool property* si mette la spunta a *Add fisheye*; poi sul *Canvas* si traccia un segmento (immagine sotto, a), si trascina il cursore (che nel frattempo è diventato una manina) per completare la costruzione di un cerchio, che è la base del cono visivo (b); infine si traccia all'interno del cerchio un secondo tratto, che si curverà più o meno a seconda di dove viene trascinato, che individuerà il primo PdF (c). Fino a quest'ultimo passaggio, se si abbandona la costruzione del *ruler* anche solo per cliccare la finestra di un altro programma, la costruzione si interrompe e bisogna ricominciare daccapo.



È possibile aggiunere altri PdF tracciando due tratti all'interno del cerchio: la loro intersezione individuerà il PdF; è anche possibile creare un *ruler Fisheye* dalla *Layer palette*, procedendo come visto per i *ruler* prospettici, ma spuntando la casellina *Fisheye perspective*; infine si può trasformare un normale *ruler* prospettico selezionandolo con lo strumento *Object* e poi, dalla *Layer property*, spuntare la casellina *Fisheye perspective*.

Toccando un *Fisheye ruler* con *Object*, si attivano varie opzioni nella *Tool property*; tra queste *Distortion strenght*, che fa aumentare o diminuire la distorsione vicino alla circonferenza e *Field of view*, che invece modifica il campo visivo.

Per una comprensione generale di questo tipo di *ruler*, leggere il *tutorial* tinyurl.com/32emfr3e, che contiene anche delle veloci animazioni esplicative.

Lo strumento di disegno non si aggancia al *ruler*

Andare nel menu *View* e selezionare una delle opzioni dello *Snap* al *Ruler*, oppure cliccare su una delle icone della *Command bar* (vedi a pag. 97).

Cambiare direzione

Se l'opzione [*Decide direction again if coming back to start point while snapping perspective ruler*] è attivata in [*Ruler/Frame/Unit*] nelle *[Preferences]*, tornando al punto di partenza, mentre si sta disegnando con lo *snap* attivo a un *ruler* prospettico, si può cambiare direzione al segno.

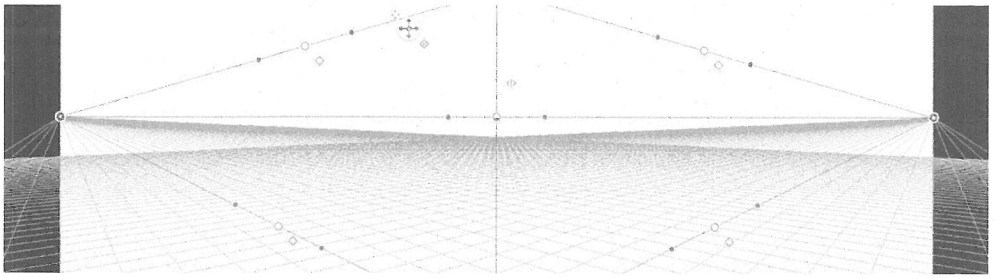
Aggiungere un punto di fuga

Quando si lavora coi *ruler* prospettici si possono aggiungere dei PdF.

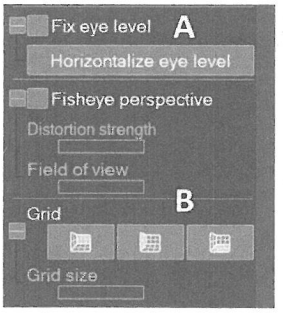
Per far ciò selezionare lo strumento *Figure*, selezionare il *sub-tool Perspective ruler* e assicurarsi che "*Process*" abbia come opzione attivata "*Add vanishing point*". Disattivare "*Change perspective drawing method*".

A questo punto si va sul *Canvas* e si tracciano due linee guida, che individueranno il nuovo PdF.

Griglie prospettiche



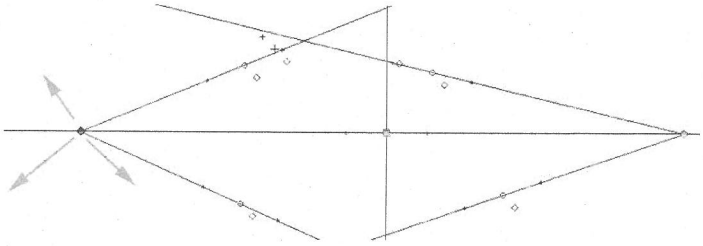
È possibile visualizzare delle griglie prospettiche (*Grid*), che possono aiutare a costruire il disegno in prospettiva. Per attivare le *grid* bisogna prima avere il *ruler* prospettico su un livello, dopodiché lo si seleziona con l'*Object tool*: tra le opzioni compare la possibilità di visualizzarle (figura a lato, B).



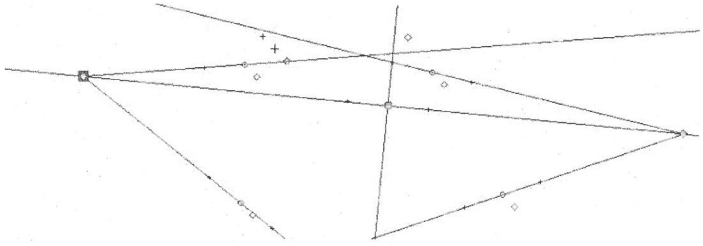
Considerando gli assi nello spazio X, Y e Z, premendo i tre tasti vengono visualizzate le griglie sul piano XY, sul piano YZ e sul piano XZ rispettivamente. È inoltre possibile stabilire le dimensioni della maglia variando il parametro *Grid size*.

Fix eye level

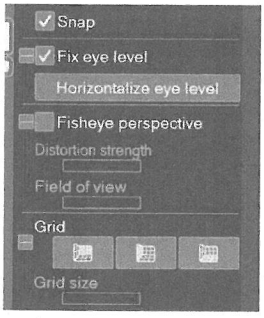
Nella figura precedente, è possibile mettere la spunta a *Fix eye level* (A). Se l'opzione è deselezionata, è possibile spostare ogni PdF in ogni direzione.

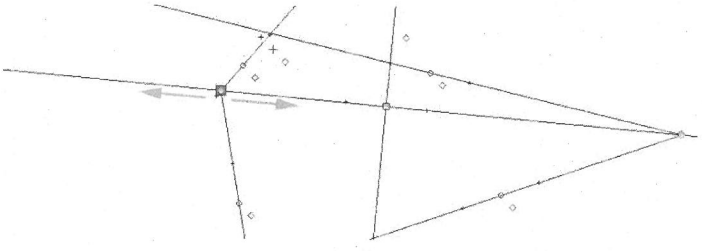


Con più di un PdF la linea d'orizzonte può inclinarsi, muovendo i punti di orientamento delle linee guida o i punti di rotazione dell'orizzonte, visti più sopra.

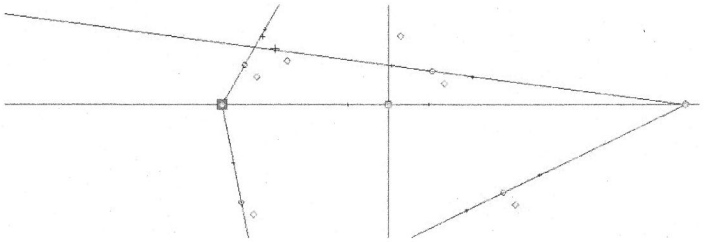


Se l'opzione è selezionata, allora si obbliga il PdF a muoversi solo lungo la linea dell'orizzonte, mantenendo quest'ultima fissa.





È possibile rendere orizzontale la linea d'orizzonte premendo su *Horizontalize eye level*.



Salvare un *ruler*

È possibile salvare un *ruler* creato per poterlo utilizzare più volte: una volta creato il *ruler* e selezionato il suo livello, andare su *Edit* > *Register Material* > *Template*, dare un nome e scegliere una posizione nella finestra dei *Material*, e anche delle parole chiave. A questo punto i *ruler* sono utilizzabili semplicemente trascinandoli dai *Material* al *Canvas*, attivandoli e disattivandoli con i pulsanti di *Snap* sulla *Command Bar*. Se si vuole intervenire direttamente sui tracciati, ricordarsi di togliere il lucchetto ai *layer* dove sono contenuti.

Modificare un *ruler* (e anche i segni vettoriali)

Per modificare un *ruler* (o un segno vettoriale) senza selezionarlo con l'*Object tool* premere il tasto *CTRL* e toccarlo con il cursore, verrà così selezionato.

Nascondere un *ruler*

Per nascondere un *ruler* è possibile disattivare l'occhio del livello in cui si trova; questo funziona bene quando il *ruler* si trova in un proprio livello, ma quando il *ruler* è in un livello che ha altri contenuti, cliccando sull'occhio ovviamente si nascondono pure quelli.

Per evitare di creare un *ruler* in un livello con altre cose:
- se si utilizza lo strumento *Ruler* bisogna togliere la spunta alla casellina *Create at editing layer* presente nella *Tool property palette*;
- se si utilizza invece tasto destro su un livello > *Ruler/Frame* > *Create perspective ruler...* allora per creare il *ruler* su un proprio livello bisogna mettere la spunta a *Create new layer* nella finestra che appare.

Nel caso che il *ruler* sia in un livello con altri contenuti, per nasconderlo bisogna andare nel menu a tendina *Set ruler range* presente nella *Property bar della Layer palette*, e da qui togliere l'eventuale spunta alle caselline.

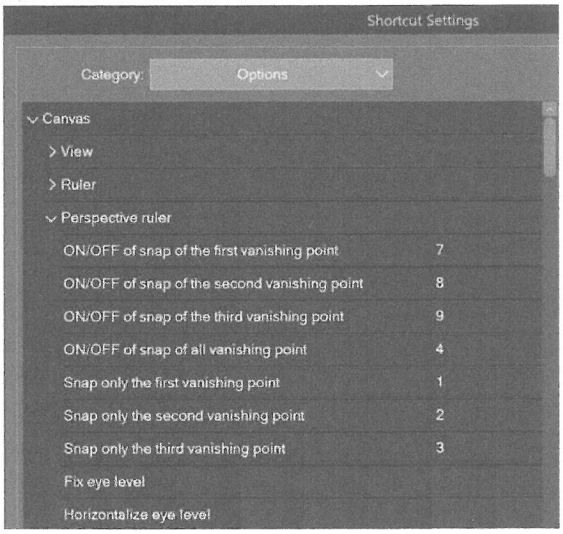
Volendo, per rendere veloce il tutto, si può utilizzare una *shortcut*.

Non esiste una scorciatoia predefinita per questa operazione, ma è possibile crearne una andando su *File > Shortcut settings > Category: Menu commands > Layer*, scendere fino a *Show Ruler*, quindi *Edit shortcut* e scegliere la *shortcut* desiderata. Io, dato che era vuota, ho assegnato F11. Per l'argomento *shortcut* vedi a pag. 167.

Alternare i punti di fuga

Utilizzando un *Perspective ruler* con più PdF può essere comodo poter attivare lo *snap* a ciascuno di essi separatamente, perché ciò che si sta disegnando viene "attratto" contemporaneamente da più parti, creando confusione durante il lavoro. Si possono attivare/disattivare i PdF andando a toccare le linee guida di ciascuno con lo strumento *Object* e poi cliccando sul rombetto già visto, ma l'operazione ostacola un po' il normale flusso di lavoro, rallentandolo, ma una via più efficiente è quella di portarsi nella *Command bar* o nella *Quick Access* le icone che attivano/disattivano separatamente gli *snap* a ciascun PdF che si trovano in *File > Shortcut Settings > Category: Options > Canvas > Perspective ruler*. Sono i vari *ON/OFF of snap...* e *Snap only...* che si qui si trovano. Queste icone sono tutte uguali, , per cui consiglio di differenziarle cambiandone il colore di sfondo.

Per rendere ancor più veloce la scelta del PdF da utilizzare, ho attribuito a ciascuno una *shortcut*.



Fino a non molto tempo fa non conoscevo l'esistenza di questi *snap*. L'argomento è tra le ultime cose aggiunte a questo testo, svelatomi da un altro *CSP Official Expert* italiano, Roberto Ricci, che invito a seguire al suo account Instagram, roberto_ricci_art, e negli altri *social network*.

Testo e *font*

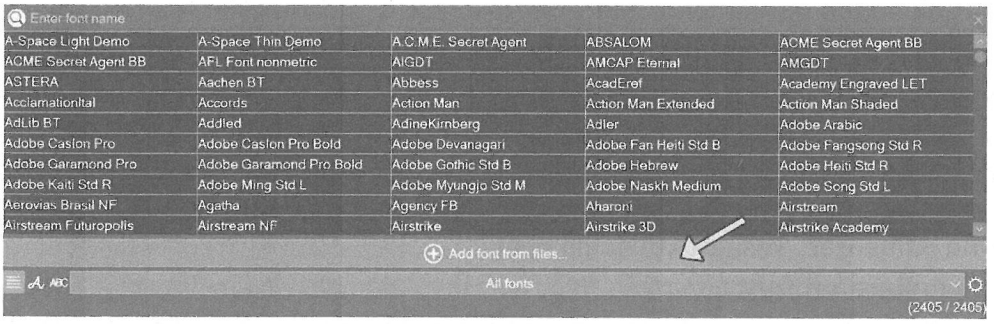
La gestione del testo in CSP è sempre stata un po' carente. Dalla versione 1.9.1 (luglio 2019) è stata introdotta la possibilità di ruotarlo, inclinarlo e rifletterlo: queste operazioni si compiono dalla *Tool property palette*; se non sono visibili come impostazioni, aprire la *Sub Tool Detail palette* e abilitarle in *Transformation settings*. Dalla versione 1.12.0 (maggio 2022) il testo può essere esportato come livello modificabile in Photoshop (vedi a pag. 258). Con la v.3 CSP è stato reso disponibile un *font* dedicato ai fumetti realizzato appositamente per Celsys: Clip Studio Comic Font. È utilizzabile senza restrizioni, quindi anche per progetti commerciali; si tratta del primo *font* occidentale "incorporato" con CSP.

Aggiungere un *font*

Nelle versioni precedenti alla 3, i *font* utilizzabili sono solo quelli presenti nel sistema operativo. Se si desidera utilizzare un *font* particolare bisogna o prima installarlo nel S.O. (poi, per sicurezza, meglio riavviare il PC), oppure aggiungerlo al programma "manualmente", cioè aggiungendolo a quelli già caricati perché presenti nel S.O. (e poi, per sicurezza, riavviare il programma).

Nel primo caso, una volta scaricato il *font*, cliccare sul *file* col tasto destro e scegliere Installa o Installa per tutti gli utenti. Io in genere preferisco anche riavviare il PC per essere sicuro che il *font* sia operativo.

Nel secondo caso clicco, nella *Tool property palette*, sul nome del *font* selezionato in quel momento. Si apre l'elenco dei *font* a disposizione; clicco su *Add font from files:*

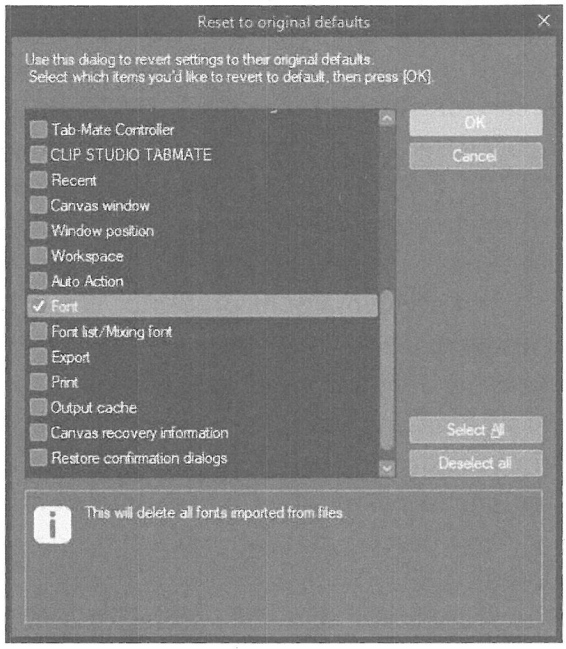


e nella finestra di dialogo che compare posso andare a cercare il *file* del *font* che voglio aggiungere, che può essere .ttf, .otf o .zip (riconosce anche il *file* in formato compresso); lo scelgo e do l'*OK*. In questo caso, il *font* viene aggiunto solo al programma e non al S.O., com'è facile verificare andan-

do a guardare l'elenco dei *font* del S.O. (ricordo che sto parlando sempre di Windows, il S.O. che utilizzo).

Rimuovere un *font*

Nel caso di *font* aggiunti in Windows basta andare nella cartella C:\ Windows\ Fonts, selezionare il *font* e cliccare su Elimina.



Rimuovere *font* aggiunti dalla *Tool property palette* è più problematico, perché bisogna effettuare un ripristino del programma, limitatamente ai *font*. Per far ciò bisogna avviare CSP tenendo premuto il tasto *Shift* fino a che appare la finestra di ripristino e in questa mettere la spunta a *Font*, poi dare l'*OK*.

Il problema con questa procedura è che vengono cancellati tutti i *font* aggiunti dalla *Tool proper*ty, non è possibile sceglierli singolarmente. A mio parere è meglio quindi aggiungere i *font* installandoli nel S.O.

Formattare il testo con la *Tool property*

È il modo più semplice: si formatta il testo prima di inserirlo, scegliendone le proprietà nella *Tool property*. Se si inserisce del nuovo testo in un documento dove ce n'è già, la formattazione segue quanto impostato nelle *Preferences*, vedi le Risorse Aggiuntive. A volte, scegliendo *Copy from current text*, può non sembrare così: bisogna fare attenzione a non avere testi nascosti (ad esempio prime versioni formattate diversamente), che possono influenzare l'aspetto di quelli nuovi.

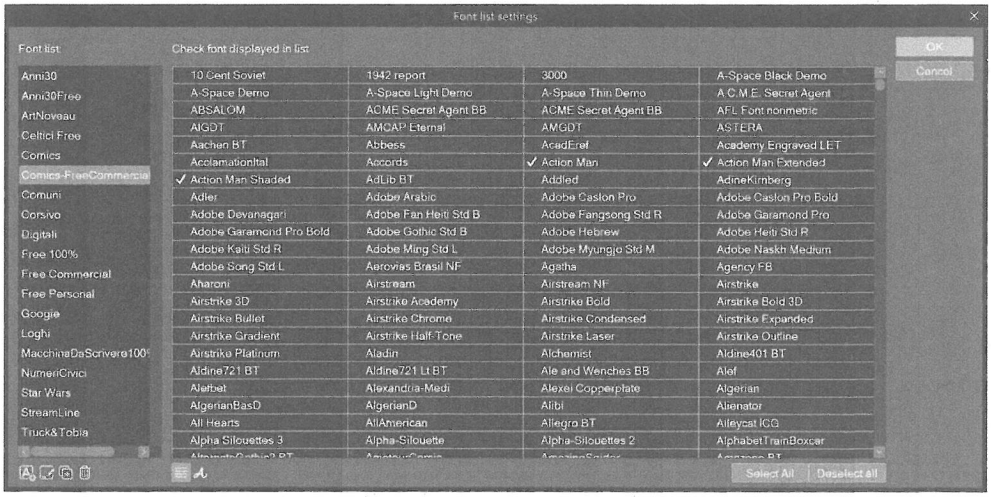
Scegliere un *font*

Per aggiungere un testo o modificarne uno già presente bisogna dover scegliere un *font* tra i numerosi a disposizione, talvolta centinaia. Io per prima cosa divido i vari *font* in famiglie, secondo l'affinità o l'utilizzo che ne devo fare: selezionando nella *Tool property palette* il menu a tendina col nome del *font* nello strumento *Text* e poi cliccando sull'ingranaggio in bas-

so a destra nella finestra che compare, *Font list settings* (vedi immagine successiva).

Posso creare una nuova famiglia selezionando *Create new font list* in basso a sinistra (l'iconcina con l'A) e poi selezionando i vari *font* che ne faranno parte mettendo la spunta accanto al nome.

Scrivo poi un testo sul *Canvas*, anche a caso, con il primo dei *font* della famiglia scelta. Seleziono il testo e, per modificare il *font*, posso percorrere due strade: la prima, scomoda, è selezionare il *font* successivo aprendo il menu a tendina dei *font*; la seconda più pratica, è mettere il cursore sopra il menu a tendina e scorrere i vari *font* scrollando con la rotellina del *mouse*.

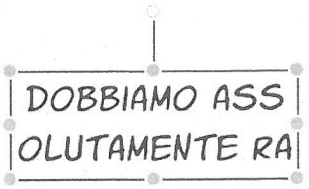


Esistono diversi siti da cui è possibile scaricare *font*: tra gli altri blambot.com, myfonts.com, dafont.com, 1001freefonts.com, ma con una veloce ricerca se ne trovano molti. Alcuni *font* sono utilizzabili liberamente, altri sono gratis per uso personale ma a pagamento per uso professionale, per altri serve una licenza, ecc. Ad esempio, un bel *font* da fumetto, Anime Ace 2 (tinyurl.com/3r9h2v3t), a seconda dell'uso va dall'essere gratis fino ad arrivare a 400€.

In genere nei siti di *font* accanto all'anteprima c'è, l'indicazione del tipo di licenza richiesta, ma meglio non fermarsi a quell'informazione spesso approssimativa (specialmente in quei siti che sembra abbiano tutti i *font* gratis): una volta scaricato il *font*, tipicamente come archivio .zip o .rar, controllare se è presente un *file* di testo, ad es. *readme* o *license*, poiché è lì che l'autore del *font* stabilisce chiaramente i limiti di utilizzo, a cui attenersi.

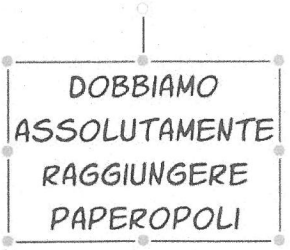
Wrap text at frame

Tra le opzioni della *Tool property* c'è *Wrap text at frame*. Quando la casellina è selezionata, appena si inizia a digitare un testo sul *canvas* appare una cornice azzurrina che lo racchiude e che rimane di dimensioni costanti.



Quando, scrivendo, si raggiunge il bordo a destra, il testo va a capo (non rispettando le regole grammaticale, se non casualmente) e quando si raggiunge il bordo inferiore, il testo continua a poter esser scritto, ma al di sotto di tale bordo, senza essere visibile.

Bisogna quindi ridimensionare la cornice con le sue maniglie e adattare il testo al nuovo spazio.



Quando la casellina è deselezionata, la cornice adatta le sue dimensioni al testo digitato, e si può decidere quando andare a capo.

Ottenere un testo curvo.

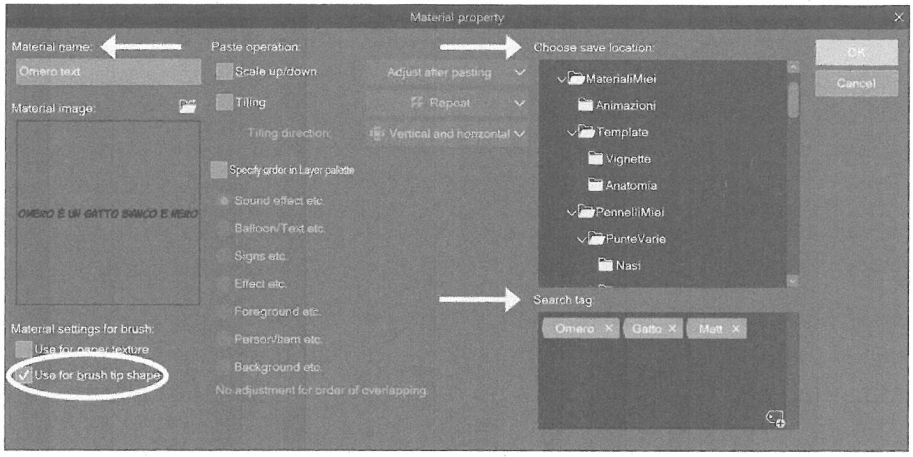
A differenza di altri programmi, finora in CSP non è ancora stata implementata una funzione di testo su un tracciato. Ciò permetterebbe facilmente di scrivere un testo che segue una forma, come ad esempio una curva. Anche se la soluzione ideale sarebbe l'introduzione di questa caratteristica, il problema può tuttavia essere aggirato:

- innanzitutto scrivo il testo a cui voglio far seguire un tracciato:

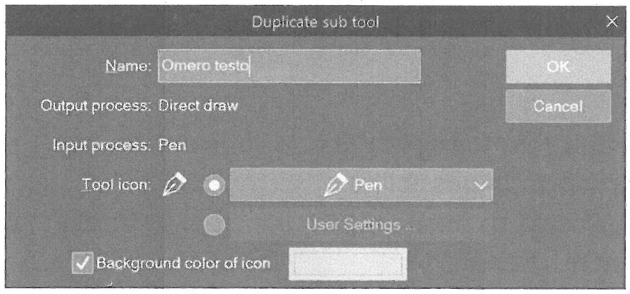
- converto il livello del testo in *raster*, con tasto destro sul livello > *Rasterize* oppure *Convert Layer > Raster layer*; ricordare di utilizzare *Gray* come *Expression color* se poi si vuole cambiare colore al testo:

OMERO È UN GATTO BIANCO E NERO

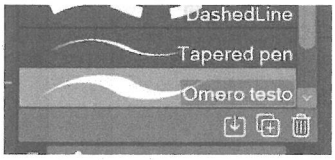
- salvo il testo rasterizzato come *Material da Edit > Register Material > Image*, mettendo la spunta a *Use for brush tip shape*, scegliendo un nome e una posizione di salvataggio; se si vuole, aggiungere dei *tag*:



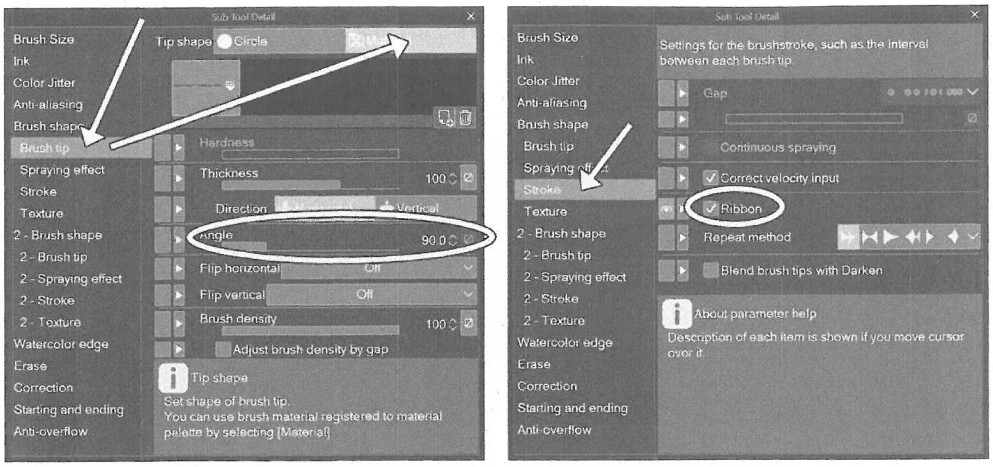
- duplico uno strumento semplice, per es. la G-Pen di *default*: duplico per non rovinare l'originale, semplice per non perdere poi tempo a reimpostare i parametri; gli do un nome:



- il programma mette il nuovo pennello in ultima posizione nel *subtool* in cui è stato duplicato:



- apro la *Sub Tool Detail* (chiave inglese sotto alla *Tool property*), vado in *Brush tip*, clicco sull'etichetta *Material* e dalla finestra che si apre scelgo il nuovo materiale appena creato; sempre da *Brush tip*, in *Angle* metto 90; scendo fino a *Stroke* e metto la spunta a *Ribbon*; chiudo la *Sub Tool Detail*. Il pennello è pronto:



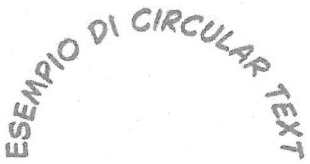
- ora si può "scrivere" con il pennello seguendo ogni forma; è possibile utilizzarlo anche vincolandolo a un *ruler*, come un qualsiasi altro pennello. L'unico parametro che andrò a modificare è la dipendenza del tratto dalla pressione dello stilo, se voglio che la scritta abbia un'altezza uniforme.

Circular text

In attesa di una vera funzione di testo su tracciato, con la v. 3.0.0 è stata comunque introdotta la possibilità di scrivere un testo lungo una circonferenza: è già qualcosa! La funzione, *Circular text*, si attiva dalla *Sub Tool Detail* dello strumento testo.

Dopo aver scritto un testo, andare nella *STD* > *Circular text* e mettere la spunta a *Circular text*, dopodiché ridimensionare il cerchio che appare sul *Canvas* a piacere (con le maniglie o modificando il valore di *Radius*) e cliccare sulla spunta di conferma. Poi, con le apposite maniglie visibili sulla circonferenza, spostare il testo.

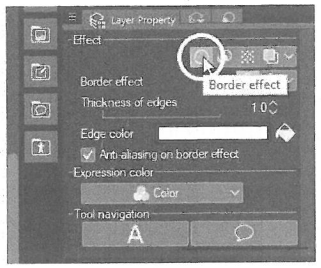
Si può decidere che il testo segua un andamento orario o antiorario (*Direction* > *Clockwise* oppure *Counter-clockwise*, modificabile anche direttamente a schermo con le maniglie) e si possono spaziare le parole in modo uniforme sulla circonferenza (mettere la spunta a *Space evenly*).



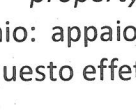
Testo con bordo

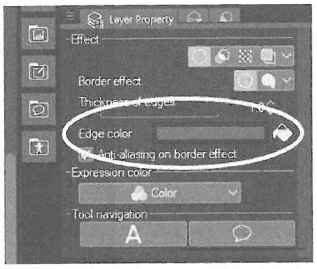
Si può dotare un testo di un "filo" di colore diverso rispetto a quello del corpo del carattere utilizzando l'effetto *Border effect* presente nella sezione *Effect* della *Layer property palette*:

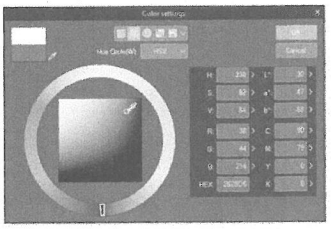
Tenendo selezionato il livello del testo, cliccare sull'icona *Border Effect* nella *Layer property*, quella col cerchio: appaiono le opzioni per questo effetto.

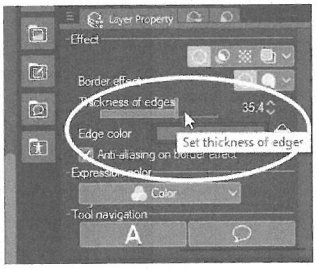


Quando si clicca sulla barra del colore (*Edge color*) del bordo appare la finestra *Color settings* in cui scegliere il colore.









Cliccando su *Thickness of edges* si può giocare con lo spessore del filo.

Attenzione: se il testo è in un *balloon*, il filo verrà applicato al *balloon* e non al testo.

Analogamente al bordo intorno a un testo, si può applicare un bordo a qualsiasi contenuto di un livello.

IME control

Tra i parametri che si possono impostare nelle *Preferences*, sotto *Interface* c'è *IME control*. IME significa *Input Method Editor* (*Editor* del metodo di *input*); è un'opzione che riguarda il tipo di inserimento del testo e regola l'utilizzo contemporaneo di alfabeti diversi (es. giapponese e latino).

Edit text

Edit text è il nome dato a due insiemi di comandi in CSP, uno nel menu *Story*, trattato qui, e uno presente nelle *Preferences* (vedi le Risorse Aggiuntive). Riguardano entrambi la gestione del testo dallo *Story Editor*.

Qui *Edit text* è una funzione che permette di gestire in *batch* parte delle caratteristiche dei testi presenti in un progetto, sia esso mono o multipagina. In particolare si possono aggiungere nuovi testi, cancellarli, formattarli, fare delle ricerche di parole ed eventualmente sostituirle.

Story Editor

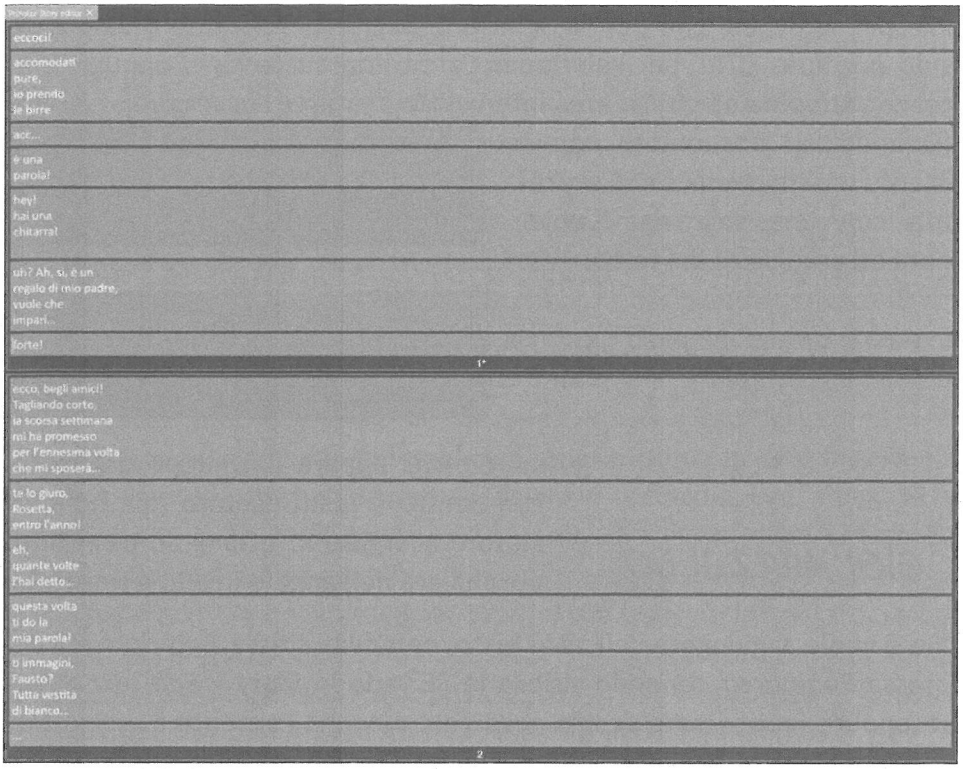
Edit text si trova nel menu *Story*; da esso si può aprire lo strumento *Story Editor (SE)* da *Story > Edit text > Open story editor*, che permette di visualizzare i vari testi presenti nel progetto. Usando questo strumento insieme al *Page Manager* si può velocizzare il processo di *lettering*.

Attenzione: aprendo lo *SE* si cancella la cronologia presente nella *History palette*, e al suo posto vengono registrati i passi compiuti con lo *SE* aperto. Chiudendo lo *SE* viene cancellata anche la sua cronologia nella *History palette*.

Eventuali testi già presenti nel documento aperto, ovvero nel *Canvas*, vengono visualizzati nello *SE*. Il carattere in uso per visualizzare i testi nello *SE* e la sua dimensione, nonché il carattere del *Reading text* visualizzato nello *SE* e relativa dimensione, si possono impostare in *File > Preferences > Edit text > View* (vedi le Risorse Aggiuntive). Queste impostazioni nelle *Preferences* sono slegate dai caratteri usati nel fumetto, riguardano i caratteri visualizzati nello *Story Editor* (da *Story > Edit text > Story Editor*).

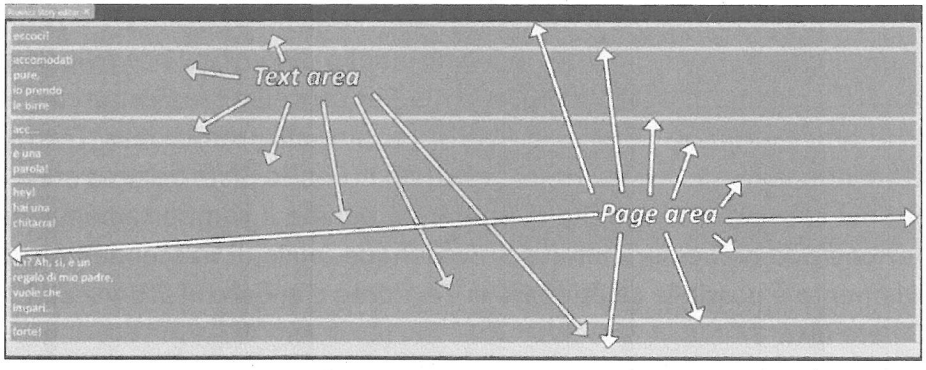
> Quindi: *File > Preferences > Edit text > View* imposta i caratteri nello *Story Editor*, mentre i caratteri visualizzati nel fumetto possono essere impostati da *Story > Edit text > Story Editor.*

Nella prossima figura si vede come appare lo *SE*, con i testi presenti nella pagine 1 e 2 di un fumetto.



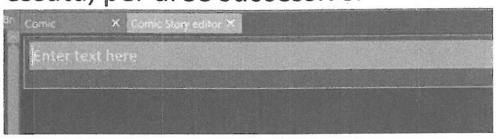
Page area e *Text area*

Si può passare a lavorare in una delle pagine cliccando nell'area della pagina interessata tenendo premuto *CTRL* o *Shift* e cliccando negli spazi intorno alle righe di testo o, più facilmente, nello spazio dove c'è il numero di pagina (chiamata *Page area* fino a qualche versione fa; la v. 2 sembra aver abbandonato questa nomenclatura, ma per capire va bene), diventa blu quando selezionata. Se si clicca su una riga di testo (*Text area*, nomenclatura mantenuta) viene selezionata quella riga.



Sia per le pagine che per le righe è possibile la selezione multipla, tenendo premuto *CTRL* per selezionare aree non successive, oppure *Shift*, toccando la prima e l'ultima area interessata, per aree successive.

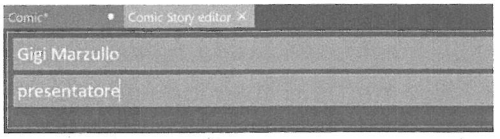
Quando nel documento non è presente nessun testo, lo *SE* si presenta con una sola riga vuota, pronta ad accogliere del testo:



ci digito dentro:

sul *Canvas* appare l'inviluppo del testo, con dentro il testo digitato (qui ho spostato e allargato il rettangolo di inviluppo, che era nell'angolo in alto a sinistra).

Se si vuole aggiungere dell'altro testo, non nella stessa *Text area* ma nella stessa *Page area*, tenendo visibile lo SE vado in *Story > Edit text > New text*, oppure faccio tasto destro nella *Text area* già esistente e scelgo *New text* (o premo i):



appare una nuova riga e lì si può digitare il nuovo testo...

... che apparirà sul *Canvas* (anche in questo caso ho stiracchiato l'inviluppo).

Se col cursore cancello il testo digitato nello *SE*, la *Text area* viene cancellata e il cursore passa alla precedente. Per cancellare la *Text area* posso anche tener premuto *CTRL* o lo *Shift* e cliccare all'interno della *Text area* stessa, dopodiché tasto destro > *Delete text*. Con lo *Shift* bisogna stare attenti nel caso si selezionino più *Text area*, perché il comportamento della selezione può non essere intuitivo. Comunque, nulla di trascendentale. Ah, ovviamente è possibile selezionare la *Text area* e andare in *Story > Edit text > Delete text*.

Formattare il testo con lo *Story Editor*

Si può formattare il testo direttamente dallo *SE*, e questo può essere molto comodo quando ad esempio devo cambiare il *font* di tutta la pagina o differenziarlo a seconda di chi pronuncia una frase, ecc. Seleziono la *Text area* di cui voglio cambiare il *font*, faccio le modifiche nella *Tool property*, infine o vado in *Story > Edit text > Apply tool property to text* oppure tasto destro nella *text area* e clicco su *Apply tool property to text*.

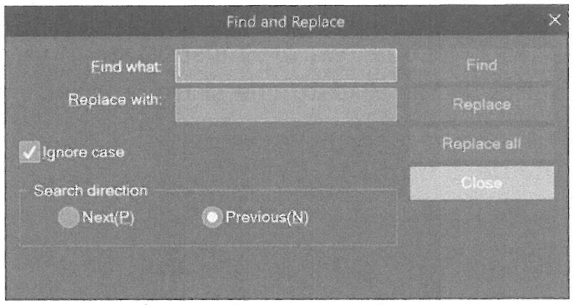
Purtroppo, a quanto ho visto finora, non è possibile formattare velocemente solo una parte del testo in una *text area* dallo *SE*; questo è piuttosto seccante, poiché capita spesso di dover mettere in grassetto, ad esempio, una parola all'interno di una frase. Spero di non aver capito io come si fa o, se non è così, che venga implementata quanto prima questa funzionalità. Ma c'è un trucchetto che permette di aggirare l'ostacolo, vedi a pag. 117.

Utilizzando lo *Story Editor*, a ogni inserimento di un testo, la formattazione che verrà assunta dipende da quanto impostato in *Preferences > Edit text > New text*. Se nella casellina *New text property* è impostato *Selected text tool property* allora verranno utilizzate le proprietà scelte di volta in volta nella *Tool property*. Se è impostato *Copy form current text* allora manterrà le impostazioni dell'ultimo testo inserito nella pagina.

Una cosa particolare che accade è che, se è impostato *Copy form current text*, il primo testo scritto con lo *Story editor* è formattato con la direzione del testo in verticale, posto in alto a destra nel foglio, con un carattere scelto dal programma (nel mio caso Tahoma, non so se sia così per tutti). Non so perché faccia così: forse essendo il primo testo e non avendo nulla da cui copiare, inserisce dei valori di *default*, probabilmente tentando di adattare una formattazione nipponica, ma è solo una mia supposizione.

Cercare e sostituire

Con lo *SE* aperto, andare in *Story > Edit text > Find and Replace* oppure tasto destro su una *Text area > Find and Replace*, permette di trovare un testo ed eventualmente sostituirlo.



Find what: il testo da cercare con il tasto *Find;*

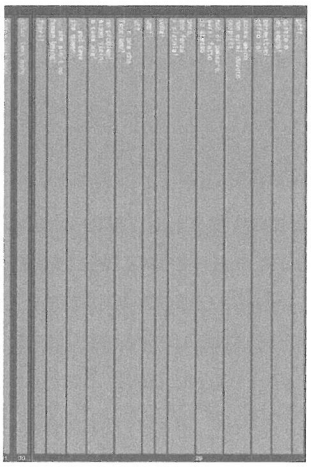
Replace with è il testo con cui verrà sostituito se si preme il tasto *Replace*, *Replace all* fa sostituire tutte le occorrenze del testo;

Ignore case fa in modo che venga ignorato se le lettere in *Find what* siano minuscole o maiuscole (se metto la spunta e in *Find what* cerco Gigi, troverà Gigi, gigi, GIGI, GigI, ecc.);

Search direction dice in che direzione cercare il testo, se prima del punto ove mi trovo, o dopo.

Direction

Se in *Preferences* > *Edit text* > *View* > *Direction* scelgo *Vertical*, le righe risultano ruotate di 90 gradi, credo nel caso si dovesse utilizzare lo schermo in verticale oppure nel caso si utilizzino lingue con scrittura verticale (non ne sono sicuro, anche questa è una mia supposizione).



Spostare una *Text area*

È possibile muovere una *Text area* in un'altra posizione, anche in un'altra *Page area*. Basta selezionare una *Text area* (cliccando col cursore tenendo premuto *CTRL*) e trascinarla dove si vuole.

Ovviamente è possibile selezionare più *Text area* e trascinarle (tenedo premuto *CTRL* e cliccando sulle singole *Text area* o tenendo premuto *Shift* e cliccando la prima e l'ultima delle *Text area* che si vogliono spostare).

Se si muove una *Text area* all'interno della stessa *Page area*, la posizione del testo selezionato, nel documento, rimane invariata: vedo lo spostamento nello *SE* ma non nella pagina di fumetto.

Se invece la *Text area* è spostata in un'altra *Page area*, nel fumetto apparirà vicino al testo che si trova vicino nello *SE*. Spesso, più che "vicino" sarà "sopra" ☺.

Dividere una *Text area*

Mettere il cursore nella posizione in cui si vuole dividere la *Text area*, tener premuto *Shift* e premere *Enter*. Viene creata una nuova *Text area*. Non è possibile dividere una *Text area* vuota.

Unire due *Text area*

Mettere il cursore all'inizio della *Text area* che si vuole unire con la precedente e premere il tasto *Backspace*. Le due *Text area* vengono unite e ognuna delle parti mantiene la formattazione che aveva prima dell'unione.

Il trucchetto con cui si può formattare un testo in maniera differente all'interno della stessa *Text area* è questo: si isola, dividendo la *Text area*, il testo che si vuole formattare diversamente e, una volta riformattato, si uniscono le diverse *Text area* fino a formarne una nuovamente. Forse è un po' laborioso e magari si fa prima andando a lavorare direttamente sul *Canvas*, però si può fare.

Le nuvolette (*Balloon*)

Per disegnare un *balloon* andare sullo strumento *Balloon*, scegliere il tipo di *balloon* e trascinare il cursore sulla pagina; con *Balloon pen* disegnare una forma, che se non viene chiusa si completerà da sola.

Per la pipetta, selezionare *Baloon tail*, scegliere il tipo di pipetta; se la si vuole curva usare la *Spline* con più punti (*Tool property > How to bend > Spline*) e disegnarla partendo dall'interno del *Baloon*; se la si vuole "spezzata" utilizzare *Polilyne*.

Balloon collegati tra loro

Se voglio due *balloon* collegati tra loro basta metterli entrambi nello stesso livello e collegarli con una pipetta.

Cambiare le proprietà di un *balloon*

Per cambiare le caratteristiche del *balloon* (spessore o colore della linea, colore del fondo, ecc.), basta selezionare il *balloon* con lo strumento *Operation > Object* e poi modificare le proprietà nella *Tool property*. Oppure utilizzare il *Tool navigation* della *Layer property*.

Quando si aggiunge un testo, nella *Layer property* che si trova sopra alla *Layer palette* compare la sezione *Tool navigation*, con due icone: *Text* e *Balloon*. Quando si aggiunge anche il *balloon*, oltre a *Text* compaiono altre tre icone: *Balloon tail*, *Control point* e *Adjust line width*.

Sono gli stessi strumenti che posso trovare nella *palette Sub Tool*.

Particolarmente utile, per me, è *Control point*, poiché selezionandolo e poi portando il cursore sopra al *balloon*, ne vengono evidenziati i punti di controllo senza passare per *Object*, che talvolta non è immediato nel visualizzarli.

A seconda del *radio button* selezionato nella *Tool property*, posso operare diverse azioni sui punti di controllo.

I vari tipi di *balloon*

Nella *Sub Tool palette* dello strumento *Balloon* trovo:

Rounded balloon

Se si guarda nella *Tool property* si vede che si può scegliere di disegnare un *balloon* con varie forme: *rectangle*, *ellipse* e *polygon* (se non si vedono bisogna renderle visibili *dalla Sub Tool Detail*). *Rounded balloo*n è disegnato con *rectangle*, con il parametro *Figure > Roundness of corner* impostato su *Specify ratio* con un valore 100%. Pipetta aggiunta con la *Balloon pen*;

Ellipse balloon

crea un *balloon* ellittico. Mentre lo si disegna si possono decidere le dimensioni e l'appiattimento.
Veloce da disegnare, può risultare un po' asettico per la sua geometria perfetta; inoltre si deve giungere a qualche compromesso per far stare il testo in più righe, tale da risultare non proprio piacevolissimo alla vista;

Curve balloon

il *balloon* viene creato con una curva, in maniera simile a quanto si può fare per disegnare una forma con *Direct Draw*. Si può scegliere tra *Straight line* (una spezzata), *Spline* (una linea curva con maniglie intermedie; è quella con cui ho disegnato questo esempio), *Quadratic* Bézier e *Cubic* Bézier, a parer mio poco controllabili e quindi per me non interessanti; anche qui ho disegnato la pipetta con la *Balloon pen*;

Balloon pen

il *balloon* può essere disegnato con la *Balloon pen*, che con un tratto a mano libera permette di creare un *balloon* esteticamente più dinamico. Ho disegnato anche la pipetta con *Balloon pen*: basta disegnare una "V", più o meno curva (a gusto), partendo e finendo all'interno del *balloon*;

Balloon tail

con *Ballon tail* si aggiunge la pipetta, che può essere curva se si aggiungono dei punti mentre la si disegna. Se la curva è troppo accentuata la linea si sfalda un po';

Thought balloon tail

un altro tipo di pipetta, quella che indica il "pensiero". Non mi piace, preferisco disegnarla diversamente;

Rectangle balloon

ok, questo strumento non c'è di *default*: ho duplicato lo strumento *Ellipse balloon*, ho cambiato la forma base a rettangolo e gli ho cambiato il nome. Pipetta aggiunta con *Balloon pen*;

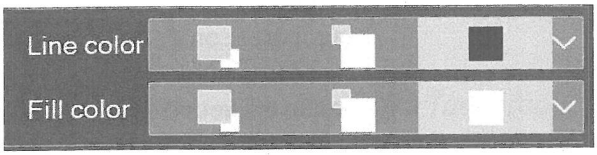
Rectangle balloon (con angoli arrotondati)

stessa cosa, ma nella *Tool property* ho attivato *Roundness of corner*, con *How to specify > Specify lenght*

Per qualche tempo ho avuto *Rounded balloon* come strumento separato, non so per quale motivo. Mi sono informato e anche altri avevano la stessa situazione. Nelle nuove versioni ho visto che il *Rounded Balloon* non è presente al di fuori dello strumento *Balloon*; alla fine l'ho cancellato dalla *Tool palette*. Perché si trovava qui e non, come gli altri, dentro a *Balloon*? Boh. Forse, come in altri casi, in Celsys hanno pensato che poteva essere più comodo averlo direttamente nella *Tool palette* senza dover andare a cercarlo in *Balloon*.

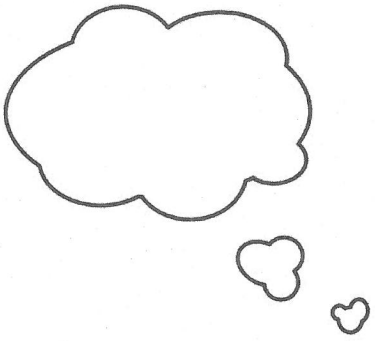
Nella *Tool property* dei *balloon* ci sono, tra le altre, le proprietà *Line color* e *Fill color*, che regolano il colore del contorno e del riempimento del *balloon*. L'icona a sinistra imposta il colore principale (*Main color*) selezionato in quel momento; l'icona centrale imposta il colore secondario (*Sub color*); l'icona a destra consente di impostare i colori (in genere utilizzo ne-

ro per il contorno e bianco per il riempimento) con cui disegnare sempre il *balloon*, indipendentemente dai colori selezionati come *Main* e *Sub* in quel momento.



Creare un *balloon*

Nei *Material* ci sono molti modelli di *balloon* che è possibile utilizzare semplicemente trascinandoli sul *Canvas*. Ma posso aver bisogno di un *balloon* particolare. Ad esempio, i *balloon* fatti a nuvoletta per rappresentare un pensiero: ci sono dei *balloon* a nuvola, ma per me sono troppo articolati; oppure i piccoli *balloon* di collegamento con la testa pensante: ci sono anche questi, il *subtool Thought balloon tail*, ma questi invece sono troppo semplici...



Per creare un nuovo *balloon* da inserire poi tra i *Material* e poterlo riutilizzare, si può semplicemente disegnare sul *Canvas* un *balloon* con lo strumento *Text* > *XX balloon* (dove *XX* può essere uno dei vari tipi di *balloon* a disposizione: *Ellipse balloon, Curve balloon, Balloon pen*) e poi salvarlo tra i *Material* da *Edit* > *Register material* > *Image...*, dargli un nome, una posizione tra i *Material* (ricordarsi, se serve, di creare una cartella nella finestra dei *Material* prima della registrazione, perché non è possibile farlo mentre si registra) e dei *tag*.

Posso utilizzare il mio nuovo *balloon* come uno degli altri preimpostati, trascinandolo sul *Canvas* all'occorrenza, modificarne le caratteristiche, aggiungerci la pipetta *ecc.*.

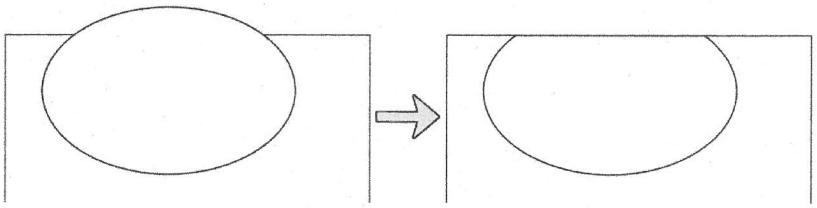
Il *balloon* non si aggancia al testo

Generalmente creo prima il testo e poi, con uno degli strumenti *balloon* o trascinando una forma dai *Material*, creo il *balloon*. Normalmente, con lo strumento *balloon*, la nuvoletta si aggancia e si integra al livello del testo, formando un insieme in un solo livello, anche se le sue parti (il *balloon* e il testo) possono essere modificate separatamente, toccandole con lo strumento *Object*.

Trascinando invece la forma dai *Material* succede a volte che la forma venga inserita in un livello differente da quello del testo. Mi par d'aver capito che bisogna fare attenzione, quando si trascina il *balloon*, a toccare con il cursore una parte del testo così da permettere l'integrazione nello stesso livello.

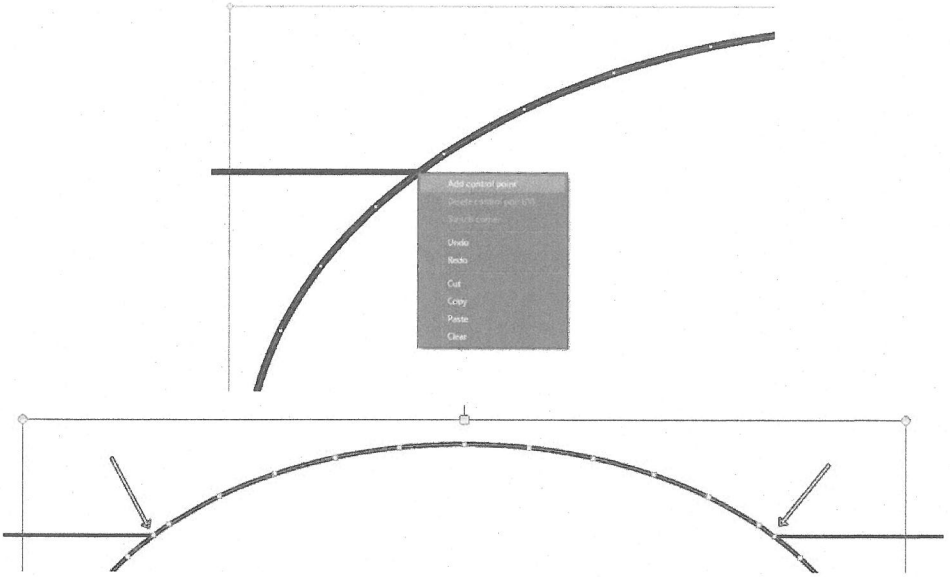
Balloon tagliato

Devo tagliare un *balloon* in modo che non risulti sopra il bordo della vignetta:

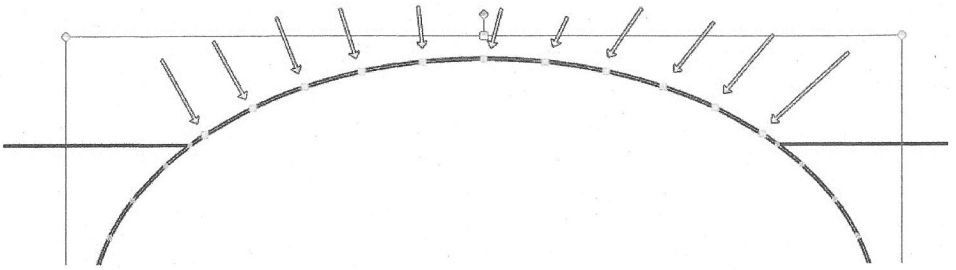


Se il *balloon* è all'interno della cartella della vignetta dovrebbe farlo da solo; se invece metto tutti i *balloon* al di sopra dei *layer* delle vignette, faccio così:

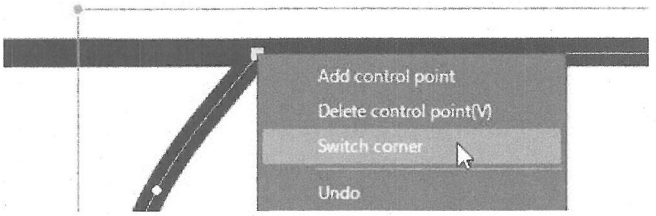
- edito i *Control point* del *balloon* (con lo strumento *Operation > Object*, cubo con freccetta), e aggiungo due *Control point* ai due capi della linea di taglio cliccando su *Add control point*:



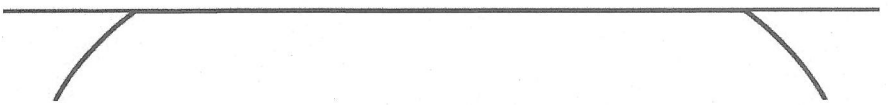
- seleziono i *Control point* al di sopra della linea di taglio (punti in rosso) e li elimino:



- poi con lo strumento *Correct line* > *Vector control* > *Control point* imposto *Switch corner* nella *Tool property* e tocco i *Control point* ai capi del taglio; oppure seleziono il *balloon* con l'*Object tool*, tocco il punto che mi serve e clicco tasto destro > *Switch corner*:

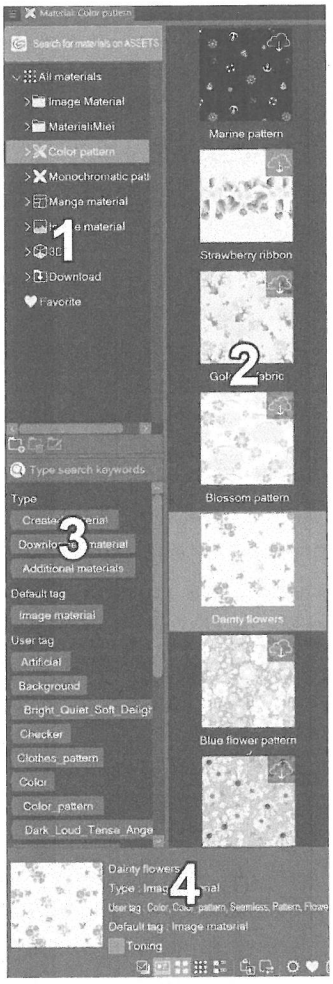


- se serve, muovo un pochino questi *Control point* per ripristinare la curvatura:



Materiali (*Material*)

Sulla parte destra dell'area di lavoro di CSP (nel *Workspace* di *default*) si trova la *Material palette*, cioè la libreria dei materiali: tutti quegli attrezzi come pennelli o parti di essi, manichini e oggetti 3D, fondali, *set* di colori, *ruler*, *template* di pagine, *balloon* alternativi, *texture*, *Auto Action*, ecc. che possono essere molto utili nella costruzione delle nostre opere.



1 – Cartelle (*Material folders*): strutturate in una classica alberatura , si trovano le varie cartelle in ordine gerarchico.

Al di sopra delle cartelle c'è il pulsante *Search for materials on ASSETS* che fa aprire Clip Studio e gli *Assets*. Al di sotto invece ci sono alcune icone per la gestione delle cartelle.

2 – Colonna delle anteprime (*Material list*): qui si trovano le anteprime dei materiali contenuti nella cartella selezionata.

3 – Filtri (*Material filters*): una serie di *tag* che servono a restringere il campo quando si cerca un materiale.

Al di sopra si trova la casella di ricerca *Type search keywords*, in cui fare una ricerca per parola chiave (anche più d'una, separate da uno spazio).

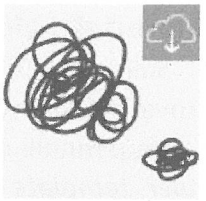
4 – Informazioni sul materiale (*Material information*): riporta l'anteprima e le informazioni relative al materiale selezionato.

Al di sotto troviamo una barra con alcune icone per la gestione dei *Material*.

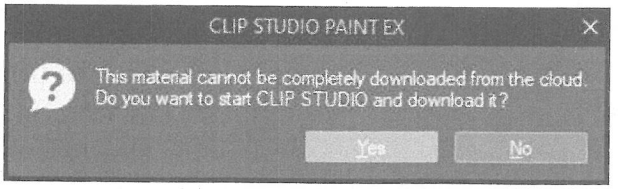
Aggiungere un materiale alla libreria

CSP è fornito di una libreria di materiali di *default* ma nuovi materiali possono essere aggiunti alla libreria in vari modi. Si possono scaricare dagli *Assets* di Clip Studio (vedi a pag. 233) o possono essere creati *ex-novo*.

Alcuni dei materiali presenti nella libreria appaiono con un'iconcina in un angolo, una nuvoletta con una freccina: significa che il materiale non è ancora realmente nella libreria, ma bisogna scaricarlo. Per far ciò, trascinare il materiale sul *Canvas*;



si apre una finestra con cui CSP chiede se si vuole scaricare.



Se si dà la conferma, si avvia CS che procede al *download*, al termine del quale il materiale sarà disponibile. Ricordare che per poter accedere agli *Assets* bisogna essere connessi col proprio *account*.

Oltre a scaricarli dagli *Assets*, posso creare in autonomia un *Material* di qualsiasi tipo. Un materiale presente tra i *Material* può essere messo a disposizione degli utenti tramite pubblicazione negli *Assets*, vedi a pag. 238.

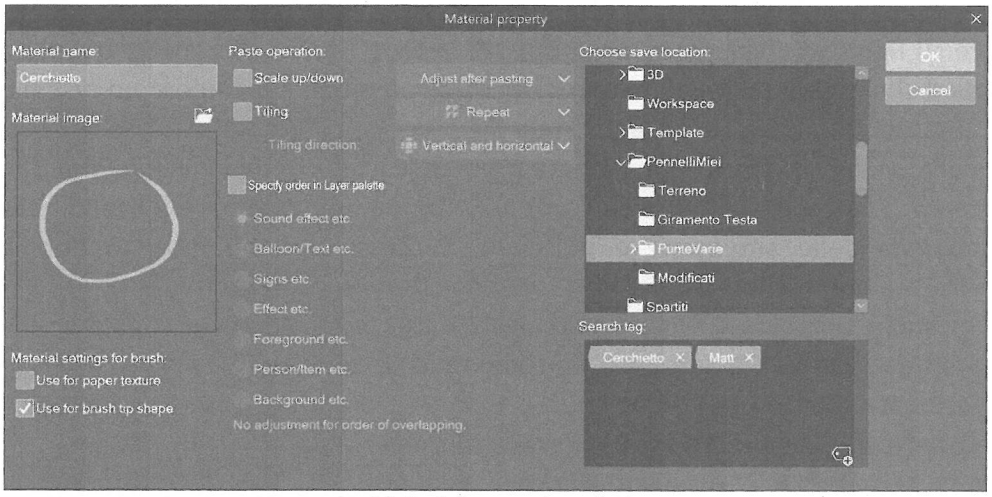
Disegni

- Fare un disegno;
- creare una selezione rettangolare attorno al disegno. Questo passaggio non è sempre necessario perché se sullo spazio di lavoro c'è solo il disegno che voglio inserire nei *Material*, il programma prende gli estremi del disegno come spazio in cui racchiudere il *Material*. Se invece voglio che ci sia dello spazio da qualche parte (sopra, sotto, a destra, a sinistra) con la selezione posso aggiungere lo spazio desiderato.
- registrare il materiale: *Edit > Register Material > Image..* oppure *> Template...;*
- si apre la *Material property*, che serve a impostare il comportamento e la posizione del materiale.

Image..., scegliere un nome; in *Materiale settings for brush* spuntare se necessario *Use for paper texture* (se il disegno sarà utilizzato come *texture)*, o *Use for brush tip shape* (se sarà utilizzato come punta per un pennello); in *Paste operation* scegliere il comportamento che avrà se verrà trascinato nel *Canvas* (*Scale up/down*) e se dovrà ripertersi per riempire l'area di lavoro e con quali modalità (*Tiling*); specificare, se desiderato, se dovrà avere una posizione particolare nella *palette* dei livelli (*Specify order in Layer palette*): ciascuna scelta è spiegata in fondo all'elenco.

Template... Material settings for brush e *Paste operation* sono bloccati;

- Scegliere la posizioned salvataggio (*Choose save location*) e dei *tag* per facilitarne la ricerca (*Search tag*): consigliatissimo! Quando si hanno centinaia di materiali si può perdere molto tempo nella ricerca.



La *Material property palette*

Attenzione: se si vuole creare un materiale che diventerà la punta di un pennello a cui si possa successivamente cambiare colore, il disegno del materiale va fatto su un *layer* con *Expression color* convertita a *Gray* (vedi a pag. 147) .

Pennelli

Selezionare il pennello che si vuole aggiungere ai materiali, poi tasto destro > *Register sub tool as material...*; scegliere una posizione nella finestra dei *Material*, e , se si vuole, delle parole chiave.

Ruler

Con il *ruler* visibile, selezionare il suo livello, andare su *Edit* > *Register Material* > *Template*, dare un nome e scegliere una posizione nella finestra dei *Material*, e anche delle parole chiave. A questo punto i *ruler* sono utilizzabili semplicemente trascinandoli dai *Material* al *Canvas*, attivandoli e disattivandoli con i pulsanti di *Snap* sulla *Command Bar*.

Workspace

Cliccare su *Window* > *Workspace* > *Register workspace as material...*

Si apre la *Material property palette* e da lì si procede come un qualsiasi altro materiale.

Auto Action

I *set* di *Auto Action* possono essere salvati come *Material*. Una volta scelto il *set* da salvare, cliccare sulle tre lineette in alto a sinistra nella *Auto Action palette*, scegliere *Register set as material...* Si apre la *Material pro-*

perty palette e da lì si procede come già visto. Sulle *Auto Action*, vedi da pag. 209.

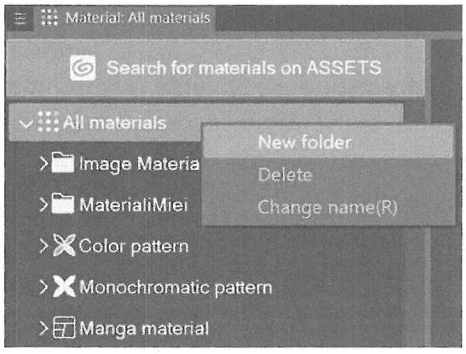
Color Set

Cliccare sulle tre linee in alto a sinistra nella *palette Color Set*, poi cliccare su *Register color set as material...* Si apre la *Material property palette* e da lì si procede come più su. In velocità, è possibile aggiungere un disegno ai materiali anche solo trascinando il livello (o i livelli da cui è composto) nella *palette Material*. Selezionare prima la cartella di destinazione nei *Material* o crearne una apposta (vedi più giù); quindi trascinare il livello nella colonna delle anteprime e rilasciare. Successivamente, facendo doppio *click* sul nuovo materiale, è possibile impostare le varie opzioni.

Anche un pennello si può aggiungere ai *Material* in maniera analoga, basta trascinarlo dalla *Sub Tool* alla colonna delle anteprime della cartella selezionata.

Creare una cartella personalizzata di materiali

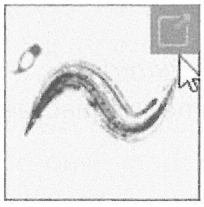
Per comodità e ordine preferisco mettere i miei materiali in cartelle personalizzate. La creazione delle cartelle va fatta prima di registrare il *Material*, non è possibile creare le cartelle durante la registrazione: dalla finestra *Material*, posizionarsi dove si vuole creare la cartella, poi tasto destro > *New folder.*



Icone dei materiali scaricati

Quando scarico un materiale dall'*Asset* di Clip Studio, è automaticamente collocato nella cartella *Download* nella finesta *Material*.

Passando il cursore su un'icona di un materiale scaricato, in alto a destra appare un quadratino con una freccina:



La sua funzione è di riaprire gli *Assets* di Clip Studio in corrispondenza della pagina di *download* del materiale stesso.

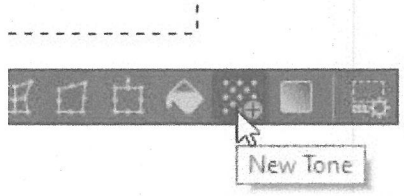
Pubblicare un materiale negli *Assets*

Vedi la procedura a pag. 238.

Retini (*Tone*)

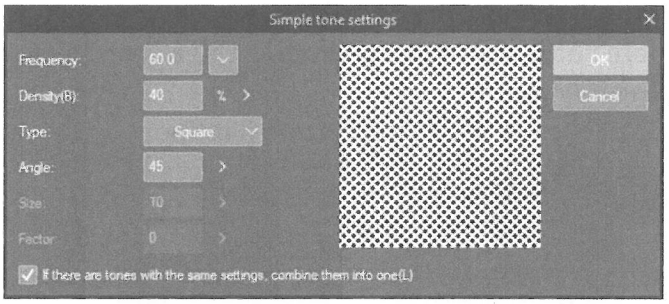
Aggiungere un retino da una selezione

Una selezione può essere riempita con un retino, aggiungendolo in due modi:



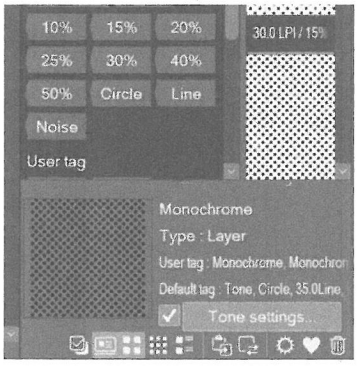
1- cliccando l'icona *New Tone* del *Selection Launcher* sotto alla selezione (vedi anche a pag. 171).

Si apre una finestra con i vari parametri da modificare;



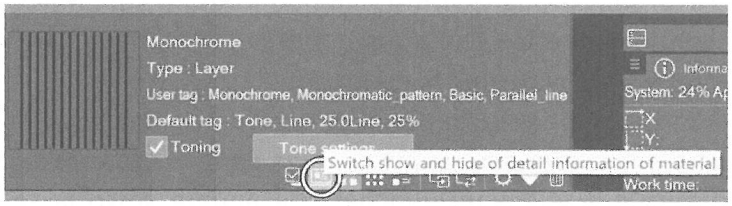
modificare e dare l'*OK* per applicare il retino; la selezione scompare e la sua superficie viene sostituita dal retino; intorno viene creata una *Layer mask*.

2- Trascinando nella selezione un retino dai materiali, *Material > All materials > Monochromatic pattern*: la selezione scompare e la sua superficie viene sostituita dal retino; intorno viene creata una *Layer mask*.

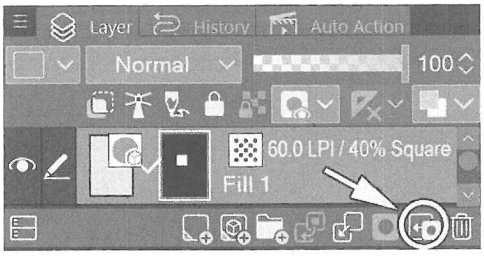


I parametri del retino selezionato si possono modificare nella zona sotto ai materiali, in cui appare l'anteprima del retino. Accanto a questa, la casellina *Toning* (che nei retini dovrebbe avere la spunta) e il pulsante *Tone settings*, che apre la finestra appena vista. Meglio lavorare su una copia, comunque.

Se non si vede l'anteprima, cliccare la seconda icona *Switch show and hide of detail information of material* al di sotto dei materiali:



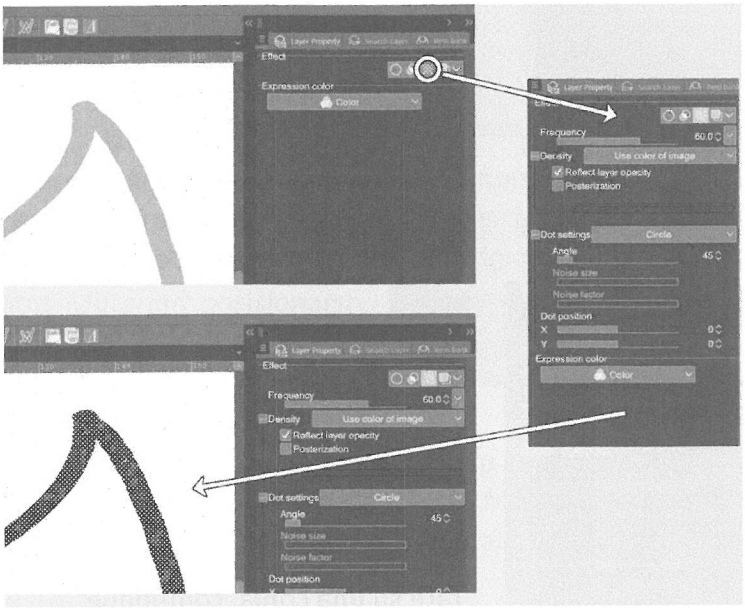
In entrambi i casi, se nella *Command bar* della *Layer palette* clicco sull'icona *Apply Mask to Layer*, la maschera ritaglia il retino, scompare e il livello viene convertito in un normale livello *raster*.



Aggiungere un retino dalla *Layer property palette*

È possibile poi aggiungere l'effetto retino a un livello, selezionando *Effect > Tone* dalla *palette Layer Property*.

Appaiono così una serie di opzioni per caratterizzare il retino:



Si può aggiungere un retino anche su una pagina completamente vuota, semplicemente trascinandolo sul *Canvas*. La gestione è simile a quanto visto per la *Layer mask* (pag. 53): trascinando il retino sul *Canvas* si crea un livello che contiene il retino e una *Layer mask*.

Usare i retini con lo strumento pennello

Per utilizzare i retini utilizzando un pennello creo una selezione su un livello, trascino nella selezione un retino dalla *palette Material* oppure riempio la selezione dal *Selection launcher* che appare sotto la selezione. La

forma della selezione viene riempita di retino e la selezione scompare; compare la *Layer mask* (per non visualizzarla. Il *layer* si chiama ora *Fill 1* (se da *Selection launcher*) *o Monochrome* (se da *Material*) e, utilizzando il pennello su quel livello, il segno sarà riempito col retino selezionato. È possibile disegnare sul livello solo se è selezionata la miniatura della *Layer Mask*; se è selezionata la miniatura del retino, il cursore appare con il segno del divieto ⃠ .

L'icona *Delete*

N.B.: una volta riempita la selezione col retino si può anche cancellare il contenuto del *layer* con l'icona *Delete* sulla *Command bar*, ma si continuerà a disegnare col retino.
La selezione e il suo contenuto scompaiono, rimane il livello vuoto (ma con le sue componenti retino e *Layer Mask*) su cui disegnare con il pennello "retinato".

Più velocemente, su un livello trascino un retino dai *Material*, poi cancello tutto con il tastino *Delete* e poi posso disegnare su quel livello con un pennello, ottenendo un tratto a retino.

Colorare i retini

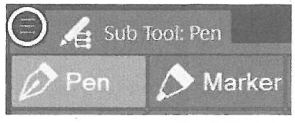
Per colorare i retini posso rasterizzare il livello coi retini e poi cambiarne il colore da *Edit > Convert to drawing color* (o con l'icona del comando, se la si è messa da qualche parte), oppure si possono usare gli stessi metodi che spiego a pag. 148, parlando di come cambiare il colore alle linee (*Color holds*).

Pennelli (*Brush* e altro)

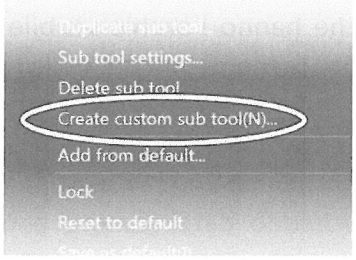
Per pennello intendo uno strumento da disegno, non un pennello in senso stretto. Quindi questo capitolo riguarda i pennelli propriamente detti (*Brush*), ma anche le varie *Pen*, le *Pencil*, gli *Airbrush* e i *Decoration*. Anche la gomma (*Eraser*) funziona come un *Brush*; ciò che segue vale per tutti questi strumenti e in linea generale anche per essa, che però ha un'impostazione particolare (il suo *Blending mode*, vedi a pag. 164) che la rende tale. Ci sono numerosi pennelli di *default*, se ne possono scaricare dagli *Assets* e ci si può avventurare nella creazione di un pennello da soli.

Creare un pennello

Il primo metodo per creare un nuovo pennello è partire da zero. Si va nella *Sub Tool palette*, si seleziona uno dei gruppi di *Sub Tool* (es. *Pen*, *Marker*, ecc.) e si clicca sulle tre lineette a fianco dell'etichetta.



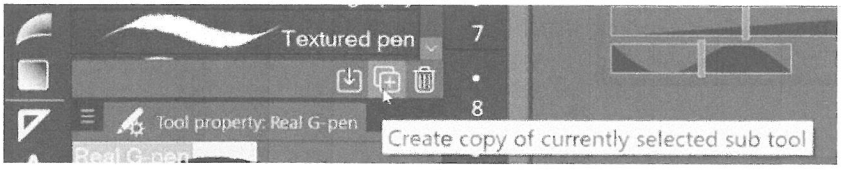
Si apre il menu a tendina, dove scegliere *Create custom sub tool(N)...*, poi si comincia col dare un nome allo strumento, se ne definisce l'icona, ecc.



Dopodiché, se ne impostano i vari parametri, presentati poco più avanti.

Il modo più semplice per creare un pennello è comunque prenderne uno già esistente, uno di quelli di *default* ad esempio, duplicarlo e modificarlo per vedere cosa succede. Questo perché, esperienza insegna, spesso la necessità di un nuovo pennello nasce dalla non completa soddisfazione del comportamento di un pennello che già si sta usando; è quindi molto più semplice partire da una base già collaudata e apportare delle modifiche per passi successivi, piuttosto che partire da zero.

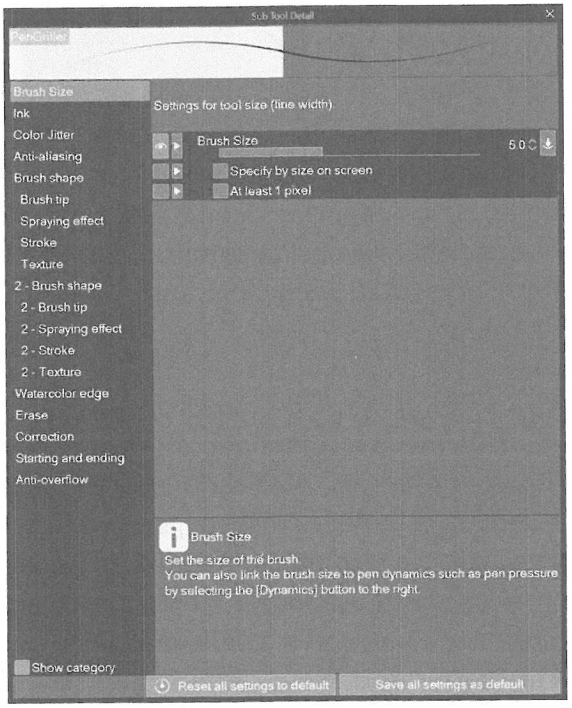
Per duplicare un pennello esistente bisogna selezionarlo, poi cliccare col tasto destro sul pennello > *Duplicate sub tool...*, oppure cliccare sull' l'icona centrale sotto alla *palette* dei *Sub Tool*, *Create copy of currently selected sub tool*.



Nella finestra che si apre dare un nuovo nome (di *default* tiene il vecchio e aggiunge un numero progressivo), scegliere se si vuole una nuova icona e/o un colore di sfondo e dare l'*OK*. Il pennello duplicato viene messo alla fine degli altri pennelli dello stesso *Sub Tool*.

A questo punto si procede alla modifica dei vari parametri e caratteristiche. Alcuni dei parametri sono presenti nella *Tool property*, ma per vedere tutti i parametri disponibili si deve aprire la *Sub Tool Detail palette*, cliccando sulla chiave inglese *Show [Sub Tool Detail palette] and edit hidden parameter value and displayed status* sotto alla *palette Tool property;* vedi a pag. 18.

Impostazioni dei pennelli



Si apre quindi la *Sub Tool Detail palette*. Le opzioni che permettono di modificare un pennello sono molte: quelle che hanno l'occhio visibile sono presenti anche nella *Tool property*; alcune, con occhio o senza, non sono modificabili per quello strumento; altre possono dare accesso a ulteriori opzioni se si mette la spunta nella casellina.

I vari parametri possono essere resi visibili o meno anche nella *Tool property*, attivando o disattivando l'occhio.

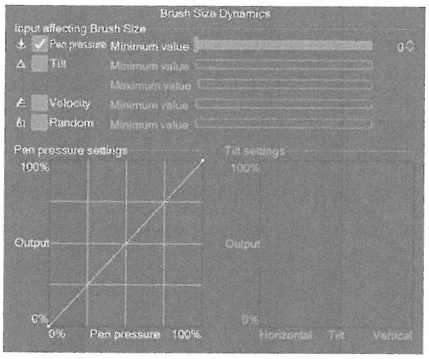
Parametri della *Sub Tool Detail palette*

Brush Size

Una delle variabili che utilizzo di più è la *Brush Size*. Generalmente imposto la variazione delle dimensioni con la pressione della penna sulla tavoletta, cliccando sul pulsantino a fianco dello *slider* che fa aprire la finestra *Brush Size Dynamics*.

Una volta spuntata la casellina *Pen pressure* si può andare a modificare la risposta del pennello alla pressione agendo sul grafico nella parte sottostante. Come va letto?

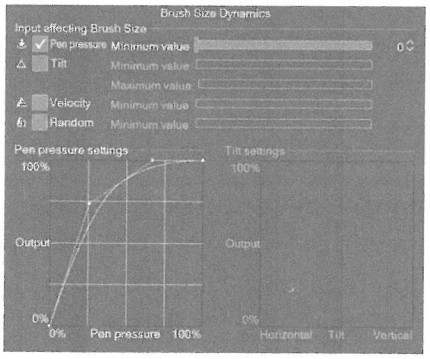
In ascissa c'è la pressione (*Pen pressure*), in ordinata l'*output*, ossia la dimensione del pennello in risposta. Volendo, si possono aggiungere dei punti di modifica semplicemente cliccando all'interno del grafico per modificarlo in modo più complesso (per eliminare i punti aggiunti basta trascinarli all'esterno del grafico stesso).



La finestra *Brush Size Dynamics*

A fianco, il grafico indica una risposta lineare: più premo e più grosso è il pennello, meno premo e più il pennello è sottile.

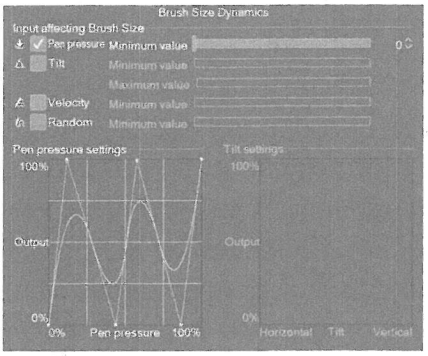
Qui sotto, il grafico indica una risposta meno intuitiva. La dimensione aumenta (e diminuisce) molto quando premo poco, mentre anche se premo molto la dimensione, già vicina al massimo, non varia di molto:



Un errore da evitare è pensare che il grafico rappresenti a sinistra l'inizio del tratto e a destra la fine. In realtà, generalmente alla fine del tratto, specie se si disegna in velocità, la pressione applicata è minima e quindi rientriamo nella parte sinistra del grafico.

Si potrebbe poi immaginare che il grafico rappresenti grossomodo la metà del reale andamento della pressione mentre disegniamo (con ovvie differenze a seconda dello stile e della mano del disegnatore), cioè che mentre disegno un tratto il grafico rappresenti lo spessore fino a metà circa della sua lunghezza, per poi comportarsi simmetricamente per la restante parte. Non è corretto vederla nemmeno in questi termini: il tratto nella sua interezza può essere modulato, con più o meno pressione, e il grafico riporta l'aspetto del segno in base alla pressione, non in base alla parte del segno in cui ci troviamo.

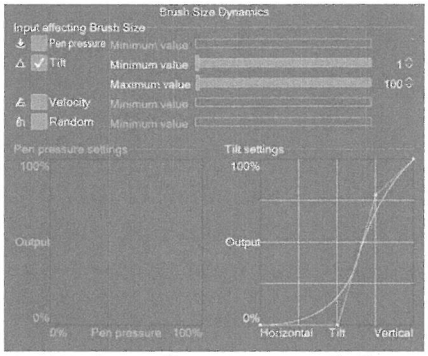
Si possono fare divertenti esperimenti aggiungendo più punti:



Con la barra "*Minimum value*" (*Change scale (%) when pressure is minimum*) è possibile definire la dimensione minima del pennello quando la pressione applicata è minima: più alta è la percentuale e più grossa sarà la punta quando la pressione applicata sulla punta è bassa.

È interessante vedere come questo parametro agisca in accoppiata con i parametri "*Starting and ending*" presenti più sotto nel *Sub Tool* Detail.

Le dimensioni del pennello possono essere controllate anche da altri parametri, come il *Tilt* (l'inclinazione dello stilo sulla tavoletta grafica, se ne utilizzo una che rileva questa proprietà), con possibiltà di inserire i valori minimo e massimo in percentuale; *Velocity*, ovvero la risposta della punta alla velocità con cui mi muovo sul *Canvas*, e *Random*, ovvero casuale.



Un buon diagramma per il *tilt*

Specify by size on screen

Se spuntata, lo spessore del pennello appare della stessa grandezza a qualsiai ingrandimento, cioè della stessa grandezza che ha al 100%, anche se si ridimensiona la pagina. Se non è spuntata, lo spessore del pennello varia con il variare dello *zoom*, mantenendosi coerente con la scelta fatta nella *Brush size palette*.

At least 1 pixel

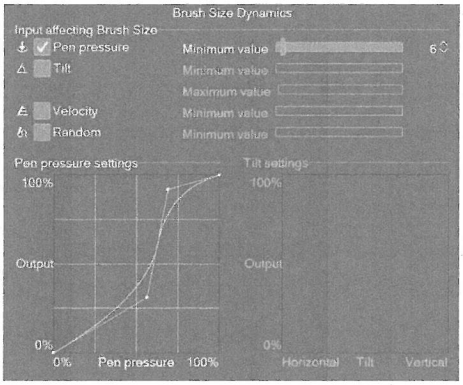
Se spuntata, lo spessore del pennello non sarà mai minore di 1 px, ovvero ci sarà sempre un tratto, per quanto sottile, sul tracciato del pennello.

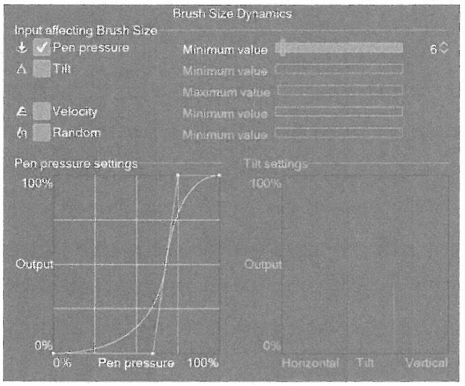
Oltre alla dimensione, allo stesso modo possono essere regolate altre caratteristiche dello strumento che sto utilizzando, ad esempio *Amount of paint, Density of paint,* ecc.

Pennelli rigidi e pennelli morbidi

Piccole differenze nel grafico della pressione possono riflettersi in decise differenze nel comportamento del pennello. Trovando troppo "morbido"

un mio pennello (un *G-pen* modificato), ho provato a correggere il grafico della pressione per avere una risposta più "rigida". Come si vede nelle immagini che seguono, i due grafici della pressione non sono molto diversi, ma determinano una risposta del pennello apprezzabilmente differente; provare per credere.





Ink

Opacity: regola la quantità di inchiostro che si lascia passando sopra allo stesso punto staccando il cursore dal foglio: se il cursore non viene staccato, passando per lo stesso punto la tinta rimane costante (simile al parametro *Opacity* di Photoshop). Per vederne bene gli effetti il valore deve essere basso.

Blending mode: con questo parametro si decide come un nuovo segno modifica la visibilità di ciò che è già presente nel disegno. Ciò che si vede dove il contenuto si sovrappone viene determinato da varie funzioni matematiche tra i valori dei pixel sovrapposti, così da dare vari effetti.

Molti pennelli di *default* sono in *Normal*, che significa che i valori dei *pixel* esistenti vengono sostituiti dai valori dei *pixel* dello strumento che sto utilizzando; esempio molto semplice: se ho una G-Pen blu e scarabocchio sopra un acquerello rosa, il tratto dove è passata la G-Pen diventa blu. La situazione inversa, acquerello (in *Normal*) rosa su tratto blu, può portare ad altri effetti (es. di sfumatura), che però non dipendono dal *Blending mode*.

Il *Blending mode* esiste anche per i livelli, vedi a pag. 185. Un elenco dei vari *Blending mode* e dei loro effetti è disponibile nelle Risorse Aggiuntive.

Color Mixing: ci sono tre modalità di mescolamento dei colori, selezionabili con le iconcine a destra; tutti mescolano il nuovo colore con quello già presente sul *Canvas*:

Blend: mescola i colori già presenti e aggiunge il nuovo in accordo con i valori di *Amount of paint*, *Density of paint* e *Color stretch* impostati;

Running color: Sfuma i colori già presenti e aggiunge il nuovo colore;

Smear: mescola i colori già presenti e aggiunge il nuovo in accordo con i valori di *Amount of paint* e *Color stretch* impostati. Quando si utilizza un pennello doppio (*Dual brush*, vedi a pag. 142) è l'unica modalità disponibile.

Amount of paint: regola la forza con cui il colore di un tratto agisce sul colore già presente sul *Canvas*. Quando è basso c'è un rimescolamento tra colori, quando è alto il rimescolamento è limitato, fino a essere nullo.

Density of paint: è una misura della trasparenza del nuovo colore sul colore già esistente. Per vederne bene gli effetti il valore deve essere basso; si nota meglio l'effetto in pennelli tipo acquerello, forse perché ci sono molti parametri che concorrono all'aspetto del tratto e *Density* sembra avere un ruolo più decisivo.

Color stretch: regola quanto il colore esistente verrà trascinato dal tratto col nuovo colore, quanto distante arriverà a partire dal punto di inizio.

Intensity of blur: quando *Color mixing* è su *Running color*, regola quanto il nuovo colore si spinge nel vecchio generando un'area sfocata tra i due. Con *Automatic* la zona è regolata a seconda delle dimensioni del pennello; con *Fixed value* si decide un valore arbitrario.

Mixing mode: introdotta di recente, questa opzione consente di miscelare i colori come faceva la v. 1 di CSP (*Standard*) oppure con il nuovo metodo *Perceptual* introdotto con la v. 2 . Perceptual miscela i colori in modo più naturale e li mantiene più intensi.

Tutte le opzioni appena viste confermano ancora una volta l'ecletticità di CSP, la possibilità di una "regolazione fine" dei suoi parametri. Tuttavia, spesso non è facile riconoscere (almeno per me) gli effetti di ogni singola e lieve variazione. A volte devo osservare attentamente e ripetere più volte le modifiche per capire esattamente cosa cambia tra prima e dopo. Per cui non bisogna perdersi d'animo se sembra di aver perso un po' di tempo inutilmente; bisogna solo imparare a osservare. Capita poi che più parametri agiscano in sinergia e un effetto si veda maggiormente quando più modifiche sono state applicate.

Color Jitter

Quello che appare come un tratto continuo in molti strumenti di disegno è in realtà l'apposizione ravvicinatissima di immagini della punta, le *Tip*, che nell'insieme dà l'illusione di un'unica linea.

Color Jitter permette di far variare casualmente le proprietà del colore di ogni immagine della punta, spuntando *Change brush tip color*:

oppure di far variare, nello stesso modo, tratti diversi fatti con lo stesso strumento, spuntando *Randomize per stroke*. Utilizzando ad esempio con strumenti pittorici, può dare un tocco di realismo in più.

Per valori intorno a 0 dei primi tre parametri la variazione è minima, ma aumentando la distanza da 0 (in più o in meno) l'effetto è molto evidente. Per il parametro *Blend with sub color* è un po' diverso: 0 rappresenta il colore principale, 50 una mescolanza a metà tra il colore principale e il secondario, 100 è solo colore secondario, e l'utilizzo a 100 maschera gli effetti delle impostazioni dei primi tre parametri.

Anti-aliasing

L'*Anti-alias* determina un ammorbidimento del contorno del tratto, in modo da ridurre, se lo si desidera, il duro effetto "a scalini" che in alcune circostanze può risultare fastidioso. Vengono introdotti dei *pixel* con trasparenza intermedia tra il valore pieno del tratto e quello nullo di ciò che lo circonda. Sono possibili quattro valori: *None*, *Weak*, *Medium* e *Strong* (nessuno, debole, medio e forte), selezionabili con le quattro iconcine.

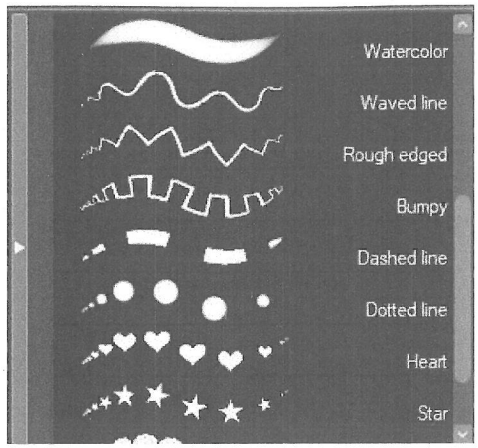
Brush shape

Con *Brush shape* si possono impostare i vari parametri che controllano la forma e il tipo di punta del pennello utilizzato. Tra queste, la forma del tratto, *Current brush shape* (vedi immagine seguente); è anche possibile registrare una nuova forma per poi poterla applicare ai tratti vettoriali (vedi a pag. 153).

In *Brush shape* si trovano alcuni sottoparametri:

- *Brush tip*: per controllare le proprietà della punta;

- *Spraying effect*: per applicare un effetto *spray* alle parti che compongono la punta;
- *Stroke*: regola le proprietà del tratto;
- *Texture*: per aggiungere un'immagine alla linea in modo che appaia come una trama, una proprietà intrinseca della linea stessa.



Brush Tip controlla vari parametri della punta: *Tip shape* (forma della punta), *Hardness* (durezza), *Thickness* (spessore, ma non inteso come dimensione della punta, ma come schiacciamento lungo una direzione), *Angle* (angolo di inclinazione), *Flip* (ribaltamento, orizzontale o verticale), *Brush density* (opacità della punta).

Tip shape: molti pennelli di *default* hanno una punta circolare; in *Tip shape* è selezionato *Circle* e nell'anteprima, appena sotto, non compare nulla. Si può vedere l'aspetto attuale della punta un po' più sotto, prima delle informazioni che fornisce la *Sub Tool Detail* per ogni parametro.

Creando un nuovo pennello, una delle prime cose che si va a modificare è proprio la punta in *Tip shape*; se si parte da un pennello già presente in CSP si tratta di andare a sostituire le immagini nella *Sub Tool Detail palette* con altre immagini presenti nei *Material*, magari che ci siamo creati noi; per questo, quando registro un nuovo materiale, è meglio aggiungere anche dei *tag*, cioè delle parole chiave (in *Search tag*, nelle finestra *Material property* che si apre quando si sta registrando un nuovo materiale), in modo da trovarlo più facilmente dopo (vedi a pag. 125).

Una volta nelle proprietà del pennello, in *Brush tip* > *Tip shape* aggiungo con *Add brush tip shape* (icona a forma di foglio), le nuove immagini: si apre la finestra *Select brush tip shape*, che sostanzialmente è quella dei *Material*, e da lì si possono scegliere le immagini da importare nel pennello. Se sono stati aggiunti i *tag* allora basta scrivere una parola chiave in *Type search keywords*. Selezionare l'immagine o le immagini e dare l'*OK*.

Infine cancellare da *Brush tip* le immagini che non servono, cioè quelle del pennello di partenza: selezionarle e cestinarle. Ricordarsi che per que-

ste operazioni è meglio prima duplicare il pennello di partenza, per evitare di rovinarlo.

Quindi, schematicamente:

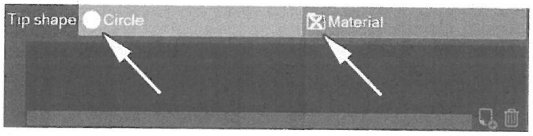
registrare un *Material* che sarà la punta (vedi anche a pag. 124):

- fare un disegno che rappresenti l'unità da replicare;
- *Edit > Register Image as Material*;
- selezionare la spunta *Use for Brush Tip Shape*;
- aggiungere le parole chiave;
- salvare.

creare un pennello con una nuova punta:

- duplicare un pennello esistente, poi entrare nella *Sub Tool Detail palette* (chiave inglese sotto alla *Tool property*);
- selezionare *Brush tip > Tip shape*;
- nella tendina con l'immagine selezionare l'immagine salvata in precedenza richiamandola con le parole chiave, oppure aggiungere altre immagini cliccando sull'iconcina a foglio di carta (*Add brush tip shape*)*;
- cancellare l'immagine del pennello di partenza;
- ora si può usare il pennello con la nuova punta.

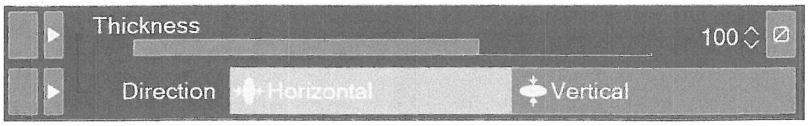
*Se il pennello da cui si parte non ha la *Brush tip* realizzata con un materiale, ma ha l'opzione *Tip shape Circle* attivata, allora prima di aggiungere materiali bisogna attivare l'opzione *Material*, a fianco di *Circle*:



Hardness: regola la durezza della punta, ovvero quanto il suo bordo sia sfumato. Ha un effetto più marcato dell'*Anti-alias*: usando *Hardness* al minimo e *Anti-alias* al massimo, *Hardness* copre l'effetto di *Anti-alias*.

Thickness: non pensandoci troppo, avevo in mente che *Brush Size* e *Thickness* fossero in qualche modo sinonimi; ma allora perché due controlli diversi? In realtà *Thickness* controlla lo schiacciamento, orizzontale o verticale, della punta del pennello.

In condizioni di *default* il valore è 100 e il pennello, se non è un pennello particolare, ha la forma base circolare. Alterando il valore la punta si comprime nel verso stabilito dal parametro *Direction*.



Cliccando sul quadratino a fianco del valore di *Thickness* si apre la finestra *Dynamics* che permette di impostare ulteriori controlli, in analogia con quanto si può fare con *Brush Size*.

Angle: associato al parametro *Thickness*: questo ruota la punta del pennello del valore che si sceglie (da 0° a 360°) e ovviamente la rotazione si nota solo se il pennello non è perfettamente circolare.

È possibile associare una dinamica a questo parametro, ossia una variazione sulla base del tipo di *input* (direzione della penna, intendendo il verso, es. se sto tracciando verticalmente da un punto verso l'alto o verso il basso; inclinazione della penna; direzione del tratto, es. se traccio una linea che cambia di direzione, avrò uno spessore differente in base alla direzione; casuale; oppure nessuno di questi) che si può scegliere cliccando sul quadratino a destra dello *slider*.

Come scritto più sopra, non è sempre facile riconoscere questi effetti.

Flip horizontal: riflette orizzontalmente l'immagine (o le immagini) della punta. Disponibile quando la punta è costituita da *Material*.

Flip vertical: riflette verticalmente l'immagine (o le immagini) della punta. Disponibile quando la punta è costituita da *Material*.

Brush density: controlla l'opacità della punta.

Adjust brush density by gap: riduce l'opacità quando la spaziatura tra le diverse immagini di una punta (regolata dal parametro *Stroke > Gap*) è ridotta, in modo da mantenere l'opacità totale più o meno coerente. Può essere controllato dinamicamente.

Ci sono quindi due controlli per l'opacità: il primo, *Opacity*, si trova sotto *Ink*, il secondo, *Brush density*, sotto *Brush tip*. Qual è la differenza? Il primo si riferisce all'opacità del tratto nella sua interezza, il secondo si riferisce all'opacità di ogni singola immagine della punta che compone il tratto. Se traccio una linea con *Opacity* al 50% e *Brush density* al 100%, il tratto disegnato è uniforme; se traccio una linea con *Opacity* al 100% e *Brush density* al 50% e noto che, all'inizio e alla fine del segno, il tratto è sfumato; ancor di più se abbasso *Opacity* al 50%, e se *tengo Stroke > Gap* oltre 5 o su *Wide*. È la sovrapposizione delle singole immagini, con bassa opacità, della punta che crea quella specie di sfumatura.

Spraying effect

Effetto spruzzatore.

Spraying effect: attivando questa casella, le singole immagini della punta (definite *particles*, particelle) vengono disperse come se si usasse uno spruzzatore.

Particle size: pur mantenendo le dimensioni totali della punta come impostato in *Brush size*, vengono fatte variare le dimensioni delle particelle.

Brush size: spuntando la casella, mantiene i rapporti tra le dimensioni delle particelle e quelle del pennello, adattandole alle variazioni di quest'ultima.

Particle density: regola la spaziatura tra le varie particelle, più esattamente il numero di particelle che vengono emesse.

Spray deviation: regola quanto può variare la concentrazione delle particelle, una sorta di dispersione. Più alto è il valore, e più vicine al centro saranno le particelle.

Direction of particle: regola l'orientamento di ogni particella.

Molte di queste opzioni possono essere controllate da più fattori: a lato degli *slider* ci sono dei pulsanti che aprono la finestra *Dynamics*, in cui decidere quali *input* debbano influire e come.

Stroke

Regola le caratteristiche del tratto.

Gap: imposta la distanza tra ogni *Tip*. Più è basso il valore, più la linea disegnata sarà fluida, ma verrà impiegato più tempo per disegnarla. Impostabile con un valore fisso, modificabile dinamicamente, o con tre differenti impostazioni predefinite.

Continuous spraying: effetto spruzzatore continuo, le particelle si sommano.

Correct velocity input: spuntando questa casella, se per modificare il *Gap* viene usata *Velocity* come *input*, questa influirà in maniera simile anche in dispositivi differenti.

Ribbon: trasforma il pennello in una sorta di nastro, il cui aspetto dipende dalle single immagini che compongono la punta. In pratica le singole immagini che compongono la punta vengono rilasciate senza soluzione di continuità una dopo l'altra. L'effetto che si ottiene può essere molto efficace; ad esempio, se come punta si utilizza un'immagine che raffigura due punti, uno sopra all'altro a breve distanza, con *Ribbon* si può fare un tratto che disegna due linee parallele (una per ognuno dei due punti). Assolutamente da sperimentare.

Repeat method: quando la *Tip* è composta da più immagini, qui viene indicato in che ordine debbano ripetersi.

Blend brush tips with Darken: man mano che il tratto procede, come visto vengono rilasciate sul *Canvas* più immagini ravvicinate della punta. Qui si stabilisce come tali immagini devono mescolarsi tra loro, o utilizzando il colore più scuro che le compone, come se si usasse un *Blending mode "Darken"*, oppure utilizzando tutti i colori delle immagini.

Texture

Applica alla punta una *texture* (= struttura, trama), ovvero un'immagine a scelta, che viene rilasciata sul *Canvas* lì dove passa lo strumento. L'effetto finale è che sembra che il pennello sia passato sopra una superficie ruvida, le cui caratteristiche sono date dalla *texture* utilizzata. Per vederne gli effetti bisogna abbassare l'opacità del pennello.

L'utilizzo delle varie opzioni che appartengono a questo parametro è di facile comprensione, per cui non indugio oltre.

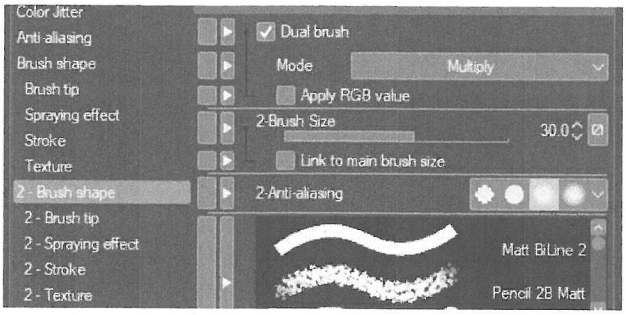
Dopo il parametro *Texture*, ci sono una serie di parametri preceduti dal n. 2, in tutto e per tutto uguali a quelli appena visti; servono per costruire un pennello che ha un comportamento "duplice": il *Dual Brush*.

2 – Brush shape:* i *Dual brush

Nella versione 1.10.10 (fine maggio 2021) è stato introdotto un insieme di impostazioni per gli strumenti di disegno: si tratta della possibilità di trasformarli in *dual brush*, letteralmente "pennello doppio".

Nella *Sub Tool Detail* è stata quindi aggiunta una sezione che duplica i modificatori della sezione *Brush shape*, contraddistinta dal numero 2.

Spuntando la casellina *Dual brush*, in *2 - Brush shape*, si aggiunge una seconda punta allo stesso pennello, che può essere controllata al pari della prima.



La prima punta è anche chiamata *main brush*, pennello principale. Analogamente al pennello principale, per la seconda punta è possibile scegliere la forma anche utilizzando un materiale.

È possibile poi impostare un metodo di fusione (*Mode*) con la prima punta, per potere creare ulteriori effetti. Con la spunta *Apply RGB value*, il

valore RGB della seconda punta viene utilizzato così com'è per il calcolo relativo al metodo di fusione; se non è spuntata, l'opacità della seconda punta viene utilizzata per il *blending* con la prima punta, ma non il suo valore RGB; il colore della seconda punta non influirà quindi sul risultato finale. Confesso che non è semplice da capire, si fa prima a fare delle prove.

La dimensione della seconda punta può essere impostata separatamente e, attivando la spunta *Link to main brush size*, vincolata alla dimensione del pennello principale.

Questo articolo (in inglese), tinyurl.com/ymrkbybh, offre una buona panoramica su questo strumento. In esso viene detto inoltre che la funzione *Dual brush* non è disponibile nell'edizione DEBUT di CSP; inoltre non è retroattiva, ossia un *dual brush* realizzato con la v. 1.10.10 o successive non può essere utilizzato con versioni antecedenti del programma, e non è possibile modificare *file* nelle versioni precedenti se sono stati utilizzati *dual brush* in bordi delle vignette, *balloon* o livelli vettoriali.

Watercolor edge

Aggiunge un bordo esterno al tratto, simile a un effetto acquerello, quando si utilizzano degli strumenti di disegno su un livello *raster*. L'opzione non è disponibile su livelli vettoriali o impostati su *Monochrome* come *Expression color*.

Opacity: regola l'opacità del bordo.

Darkness: regola quanto scuro deve essere il bordo.

*Process after brush stroke: a*pplica il bordo solo dopo aver finito di disegnare il tratto, non mentre lo si disegna.

*Blurring width: s*fuma il bordo di una quantità regolabile. Questa opzione è disponibile solo se si è spuntato *Process after brush stroke*.

Erase

Qui si imposta il comportamento di uno strumento quando un tratto si sovrappone ad altri tratti. Se al suo *Blending mode* (che si trova in *Ink* nella *Sub Tool Detail*) si attribuisce la modalità *Erase*, si trasforma lo strumento in una gomma per cancellare.

Vector eraser: opzione attivabile solo se il tratto viene disegnato su un livello vettoriale. Se attivata, viene applicato il comportamento scelto tra le tre caselline che si vedono sulla destra.

Erase touched area: cancella il tratto esistente dove passa il nuovo.

Erase up to intersection: il nuovo tratto cancella il tratto esistente fino a dove questo interseca altri tratti vettoriali.

Whole line cancella l'intero tratto esistente toccato dal nuovo.

Refer all layers: è un'opzione disponibile solo con *Erase up to intersection.* I tratti vettoriali intersecati possono appartenere anche ad altri livelli.

Erase on all layers: opzione disponibile solo se il *Blending mode* è su *Eraser*, cancella su tutti i livelli indipendentemente da quello selezionato.

Correction

Corregge la forma del tratto.

Sharp angles: rende gli angoli dei tratti più vivi.

Stabilization: riduce l'incertezza del tratto, più è alto il valore e meno imperfezioni mostra la linea; di contro, rallenta la passata. I pennelli di CSP sono molto dipendenti dalla stabilizzazione, che condiziona il loro comportamento anche pesantemente; bisogna trovare il giusto compromesso tra la perfezione del tratto e la velocità di esecuzione.

Adjust by speed: l'entità della correzione varia a seconda della velocità con cui si esegue il tratto.

Stabilization mode: è possibile scegliere se il tratto venga stabilizzato maggiormente quando si disegna lentamente o quando lo si fa velocemente. Se selezionata, *Increase stabilization when drawingh slowly* fa effetto solo se il valore di *Stabilization* è basso.

Post correction: dopo aver disegnato una linea, se è attivo questo parametro viene applicata una rettificazione, eliminando più o meno a seconda del valore impostato, l'incertezza del tratto

Adjust by speed: l'entità della correzione varia a seconda della velocità con cui si esegue il tratto.

Adjust by scale: la correzione dipende dallo *zoom* del *Canvas*.

Bézier curve: se non è attivo, la linea dopo la correzione diventa di tipo *Spline*; se è attivo diventa una Bézier quadratica. Si può verificare nelle linee disegnate su livelli vettoriali.

Taper: cambia la lunghezza della parte finale di un tratto, man mano che la pressione dello stilo sulla tavoletta (se la si utilizza) decresce. Più alto è il valore e più lungo è il tratto finale.

Enable snapping: consente alle linee di agganciarsi ai *ruler*. Se questa casella non è spuntata le linee non si agganciano ai *ruler* anche se è attivo lo *Snap*.

Vector magnet: se attivato, disegnando due linee vicine in uno stesso livello vettoriale queste verranno sovrapposte (la seconda sarà sovrapposta

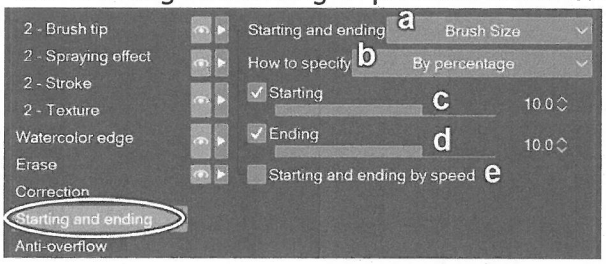
alla prima) e unite. Il raggio d'azione dell'effetto magnete si può modificare con lo *slider* (o l'indicatore, dipende da come si è scelto di visualizzarlo).

Utilizzando lo strumento *Figure > Direct draw > Curve* e abilitando *Vector magnet*, premendo *Shift* è possibile "snappare" e unire i *control points* di linee diverse mentre si disegna.

Starting and ending

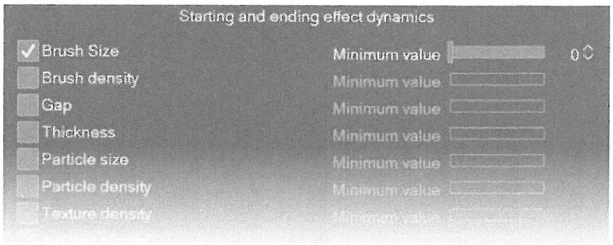
Questo è un parametro di cui non sempre è facile riconoscere gli effetti.

Con *Starting and ending* si possono modificare le parti iniziale e finale di un tratto (la Guida *online* dice che modifica la "forza del tratto all'inizio e alla fine") secondo varie caratteristiche: anche più d'una, oppure nessuna.



Cliccando sul menu a tendina (**a**) si apre la finestra *Starting and ending effect dynamics*.

Accanto a ogni caratteristica è presente uno *slider* in cui impostare il valore minimo di quella caratteristica.



La finestra *Starting and ending effect dynamics*

Nel menu a tendina *How to specify* (**b**) posso scegliere tra tre opzioni:

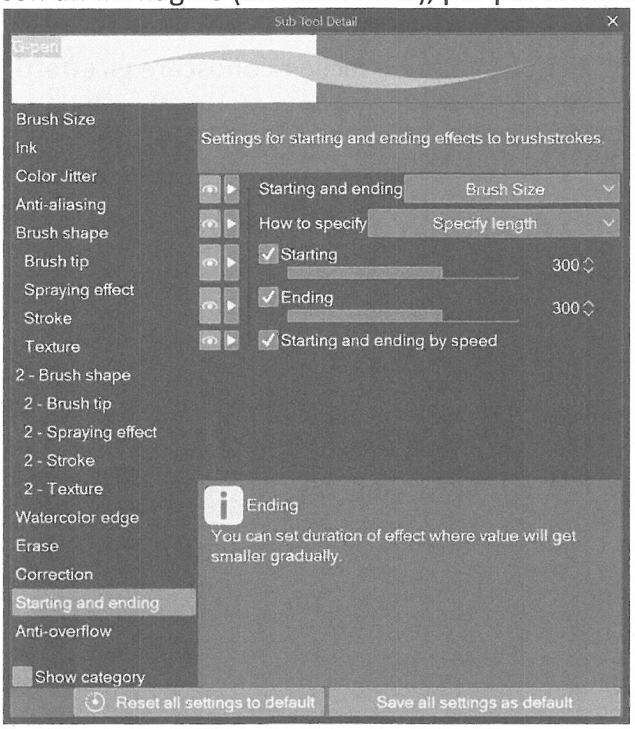
Specify length. Il tratto inizia al valore minimo appena visto e aumenta per la lunghezza specificata in *Starting* (**c**), fino ad arrivare al 100%. Terminando invece la lunghezza in cui il tratto diminuisce il suo spessore fino a quello impostato nello *slider* è quella indicata in *Ending*, **d**).

By percentage: idem come sopra, ma la lunghezza utilizzata è la percentuale della lunghezza totale della linea indicata in *Starting* e in *Ending*.

Fade. Con *Fade* la voce *Starting* è disabilitata e la linea varia il valore della caratteristica scelta per la lunghezza indicata in *Ending*, fino al minimo dello *slider*, dopodiché tale valore viene mantenuto fino alla fine del tratto.

L'ultima voce, *Starting and ending by speed* (**e**; disabilitata di *default* quando *How to specify* è su *Fade*), fa variare l'effetto di *Starting and ending* a seconda della velocità con cui viene disegnato il tratto: in teoria, se si disegna lentamente l'effetto è meno evidente.

Dico in teoria, perché ho provato a modificare la G-Pen con le impostazioni che metto nella prossima immagine, ma non riesco ad apprezzare granché (provando con alcuni tratti disegnati lentamente e altri velocemente). Ho anche provato a cambiare la punta del pennello, sostituendolo con un'immagine (un disco nero), per poi tornare alla *Circle* originale.



Controllando però le impostazioni dell'altro *Brush Size*, quello in testa a tutti i parametri (non a questo in *Starting and ending*) mi sono convinto che le impostazioni di variazione dinamica del primo *Brush Size* "vincono" su quelle in *Starting and ending*, e bisogna tenerne conto.

Se qui dal menu a tendina scelgo invece *Brush density*, mi sembra che le cose migliorino e che ci siano dei cambiamenti più evidenti.

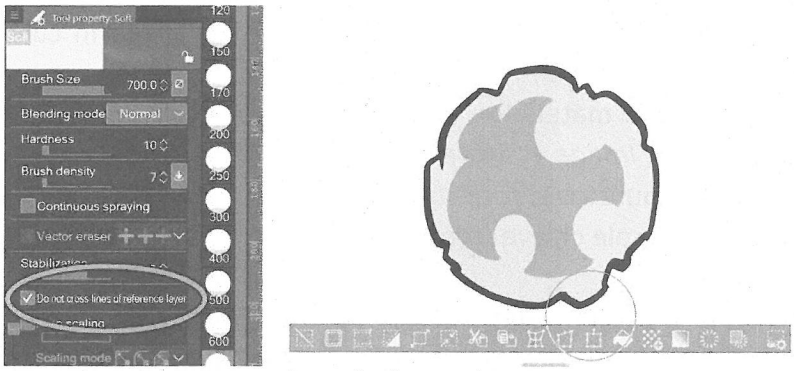
Le impostazioni che si trovano in *Starting and ending* sono comunque tra loro collegate, nel senso che non basta modificare qualcosa solo nel menu a tendina *Starting and ending*, ma contemporaneamente dovrò andare a modificare anche le voci *How to specify*, *Starting* e *Ending*.

Anti-overflow

Do not cross lines of reference layer: ex *Do not exceed line of reference layer,* è un'opzione che si trova nella *Tool property* degli strumenti di disegno (anche della gomma). Se attivata, fa in modo che, se il centro dello strumento che si sta utilizzando si trova da una parte di una *lineart,* i suoi effetti non oltrepassino la *lineart* stessa.

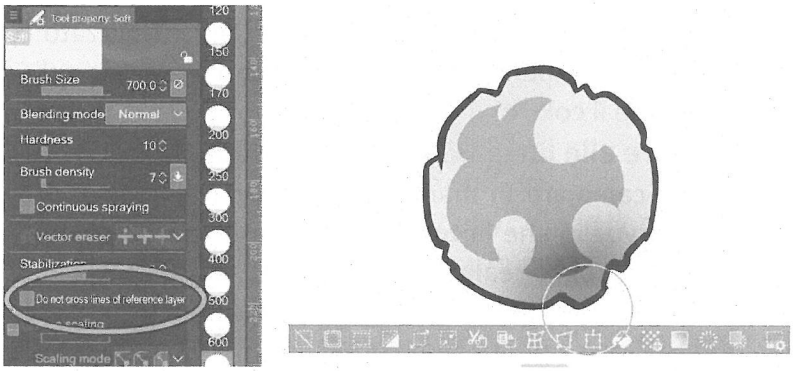
Esempio: devo fare un'ombra all'interno di uno sferoide, tipo l'ombra a un pianeta. Imposto le *lineart* come *Reference layer; s*eleziono il livello dei colori (o un altro livello *raster* per le ombre) per colorare solo al suo interno (potrei invece "clippare" il livello sottostante, vedi a pag. 195) e proce-

do. Se tengo l'opzione *Do not cross lines of reference layer* attivata, non riesco a disegnare nulla finché il centro del pennello non supera la *lineart* di riferimento:



Do not cross lines of reference layer attivata

Se invece l'opzione *Do not cross lines of reference layer* è disattivata, riesco a disegnare all'interno anche col centro al di fuori della selezione:



Do not cross lines of reference layer disattivata

Colore di un pennello appena creato (o scaricato)

Dopo aver creato vari pennelli mi accorgo che alcuni rimangono neri (o più in generale del colore in cui erano quando li ho creati) nonostante tenti di cambiarne il colore.

Quando si imposta il materiale che ne diventerà la punta (*tip*) bisogna prima selezionare il livello in cui si trova il disegno della punta (nella *palette* dei livelli), cliccare col tasto destro e selezionare *Convert Layer*: nella finestra che si apre cambiare "*Expression color*" da "*Color*" a "*Gray*".

Devo quindi modificare il pennello creando una nuova punta realizzata in modalità "*Gray*", sostituendo la punta precedente con quella nuova.

- Cerco nei *Material* il materiale con cui ho creato la punta del pennello e lo trascino sul *Canvas*.

A tal proposito è utile ricordare di dare sempre dei *tag* ai materiali che creiamo per facilitarne la ricerca: se il pennello serve per fare esagoni, il materiale lo etichetto, ad esempio, con "esagono", "punta", "pennello".

- Faccio la conversione dell' *Expression color* del livello in cui si trova il materiale da "*Color*" a "*Gray*";
- registro il nuovo materiale:
- *Edit > Register Image as Material*;
- seleziono la spunta *Use for Brush Tip Shape*;
- aggiungo le parole chiave (*tag*);
- salvo;
- sostituisco la vecchia punta con la nuova in "*Brush tip*".

Se la punta è composta da più materiali bisogna fare questa cosa per ognuno di essi.

Il nuovo pennello funzionerà se il *layer* su cui si disegna è settato su "*Color*".

Il cambio di colore funziona solo se il materiale è utilizzato come punta di un pennello; diversamente, ad es. se trascino il materiale sul *Canvas*, non riesco a cambiarne il colore.

Cambiare colore alle linee (*lineart*): *Color holds*

Posso voler cambiare in maniera differenziata il colore delle linee, ad esempio perché voglio che la tonalità si accordi con quello che c'è nei diversi riempimenti. Voglio realizzare cioè i *color holds.*

Presupposto: le linee (*lineart*) devono stare su un livello diverso rispetto ai riempimenti; diversamente cambierei anche il colore ai riempimenti.

Consiglio: duplicare il livello e lavorare sulla copia, spegnere il livello originale e tenerlo come riserva.

Cambiare il colore di tutte le linee su un livello, *raster* o vettoriale

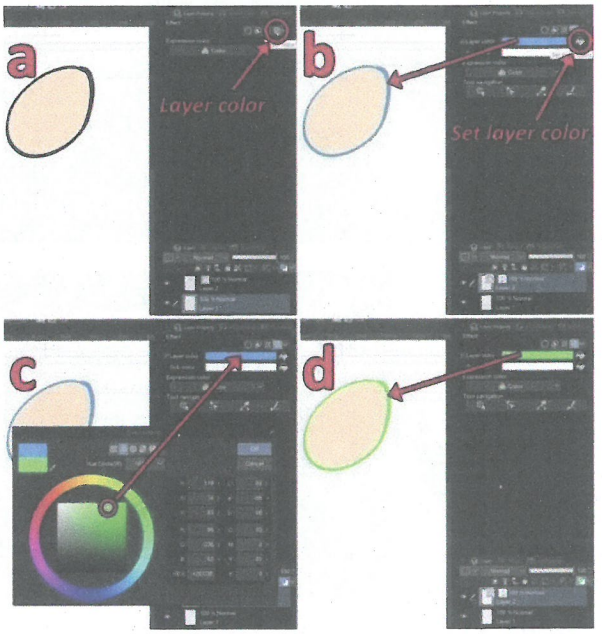
- Seleziono il livello nella *palette* dei livelli;
- seleziono il nuovo colore nelle icone colore della *Tool palette*;
- vado su *Edit > Convert to drawing color (*ex *Change color of line to drawing)* . Chi ha più esperienza può estrarre l'icona del comando e metterla nella *Command bar* o nella *Quick Access palette*, o in entrambe.

Con questo metodo, le linee diventano tutte del colore selezionato. In effetti, sui *layer raster* cambia colore a qualsiasi cosa ci sia dentro, linea o meno.

Oppure:

- selezionare il livello; selezionare lo strumento *Operation > Object*; scegliere il colore desiderato. È un metodo molto veloce ma non funziona con i livelli *raster*.

Posso anche utilizzare il *Layer color*:



- a) dopo aver selezionato il livello con le linee (meglio se la copia...), sulla *palette Layer Property* seleziono *Effect > Layer color*;
- b) clicco sulla freccia della barra *Layer color* (*Set Layer colors*);
- c) si apre la *palette* dei colori dove scelgo il colore opportuno, do l'ok;
- d) la linea cambia colore.

Notare che quando seleziono *Set Layer Colors* (b) la linea assume il colore ciano che è già presente di *default* nella barra del colore.

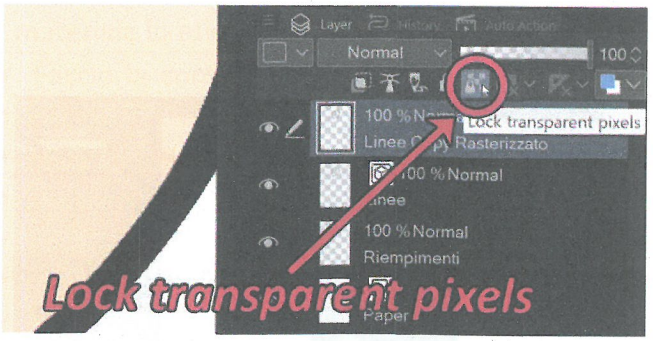
Posso anche scegliere il colore prima di cliccare su *Layer color*: a fianco della barra c'è l'icona del secchiello e, se la clicco, il *Layer color* assume il colore selezionato nella *Tool palette* e di conseguenza modifica anche il colore delle linee.

Cambiare il colore solo di alcune linee su un livello <u>vettoriale</u>:

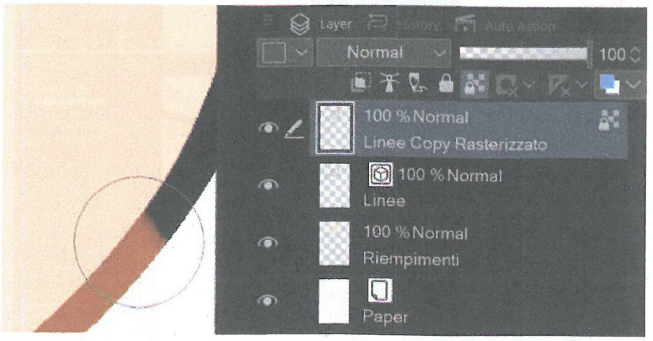
- con *Operation > Object* seleziono le linee di cui voglio cambiare il colore;
- nella *Tool property palette* dell'*Object* vado su *Main color* e clicco sul riquadro *Set color of line*; si apre la finestra *Color settings* e lì seleziono il colore che voglio; do l'*OK*. Posso anche scegliere il colore nella *palette* dei colori, o da un *Color Set*, ecc. **Attenzione**: se è selezionato il *Sub color* il colore della linea non cambia!

Se si vuole utilizzare un colore specifico, meglio annotarsi uno dei codici colore (RGB, HSV, ecc.) prima dei passaggi indicati, per poi inserirlo nella corrispettiva mascherina in *Color settings*.

Cambiare il colore solo di alcune linee su un livello *raster*:
Metodo 1 - bloccare i *pixel* trasparenti (*Lock transparent pixels*):



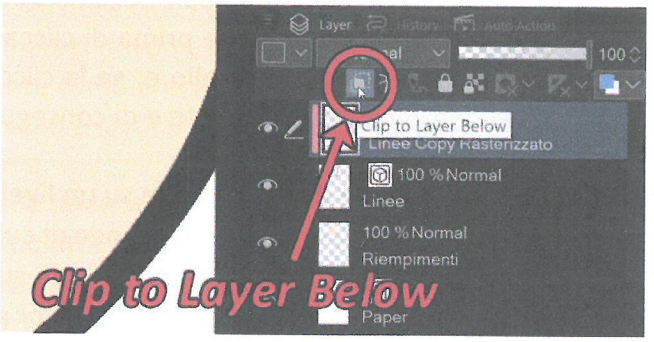
- duplicare il livello linee;
- rasterizzare il nuovo livello se non è già *raster;*
- bloccare i *pixel* trasparenti cliccando su *Lock transparent pixels*;



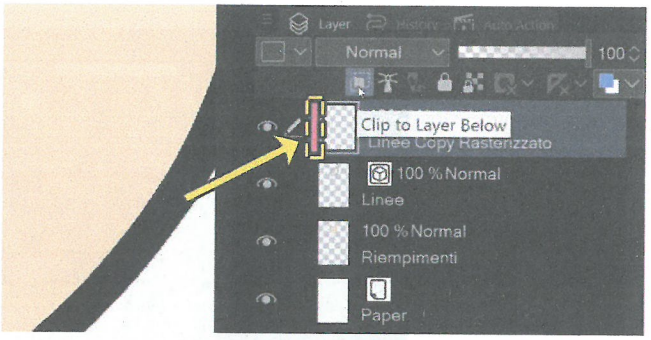
- scegliere un colore e passare con uno strumento di disegno sulla linea.

Metodo 2 - usare un *Clipping layer*:

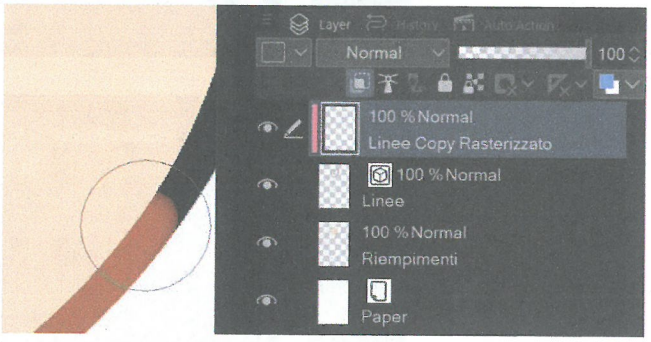
- creo un nuovo livello *raster* sopra il livello delle linee;
- clicco su *Clip to Layer Below* (*Clip at Layer Below* nelle versioni più datate);



• a fianco del *layer* "clippato" appare una linea colorata che ricorda il suo stato;



• in questo modo, di quello che disegno sul nuovo *layer* visualizzo solo ciò che sta sopra le zone disegnate sul *layer* delle linee;
• scegliere un colore e passare con uno strumento di disegno sulla linea.

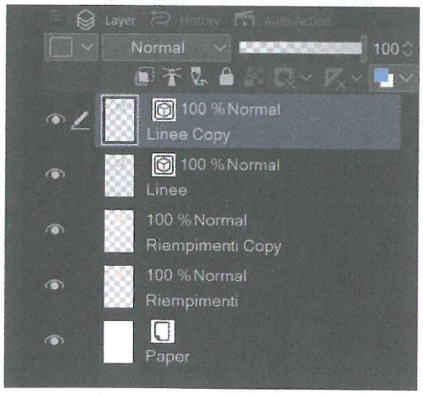


Metodo 3 – usare ancora *Clip to Layer Below*, ma in maniera differente:

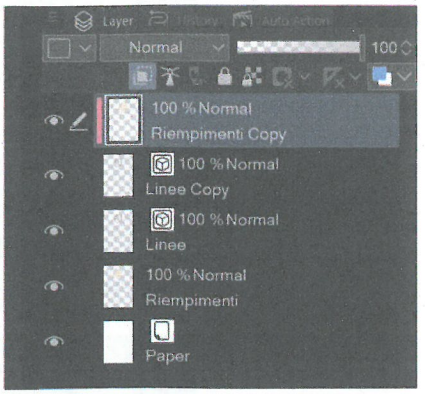
L'utilizzo di un metodo piuttosto di un altro dipende anche da come si sta realizzando il disegno.

I riempimenti possono essere fatti in modo che si estendano completamente al di sotto delle linee, specie da chi usa un approccio più pittorico.

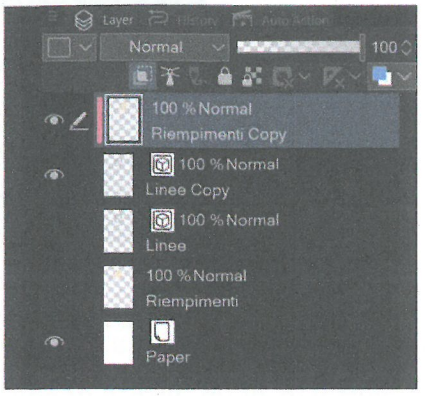
Se i riempimenti si spingono fino al bordo esterno delle linee, posso utilizzare il *Clip to Layer Below* in un altro modo:



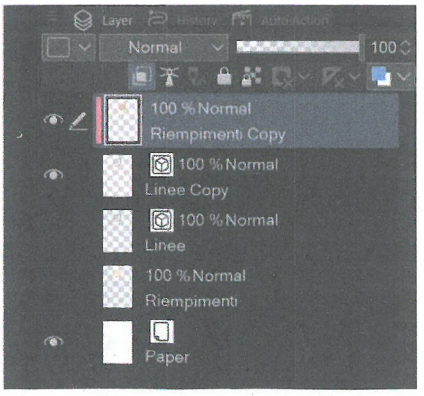
• duplico il livello del colore (se ne ho più di uno li duplico tutti e li unisco tra loro) e duplico il livello delle linee;



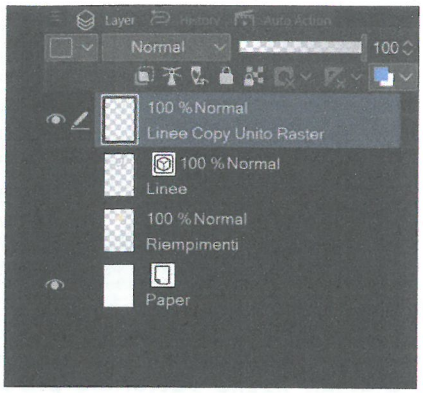
- sposto il nuovo livello colore sopra il nuovo livello linee e clicco su *Clip to Layer Below*: a questo punto il livello colore viene "ritagliato" sul livello linee, cioè del livello colore ora vedo solo ciò che sta sopra alle linee;



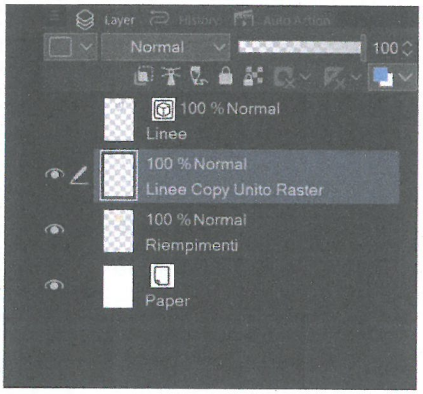
- spengo i livelli originali per visualizzare bene questa cosa, tenendo il livello carta;



- abbasso la luminosità del livello colore in *Edit > Tonal Correction > Brightness/Contrast* agendo sul cursore *Brightness* e do l'*OK*;



• unisco i due livelli con *Merge with layer below* dal livello colore: ottengo un nuovo livello delle linee, *raster* (che in alcune zone probabilmente andrà ritoccato perché non sarà soddisfacente);



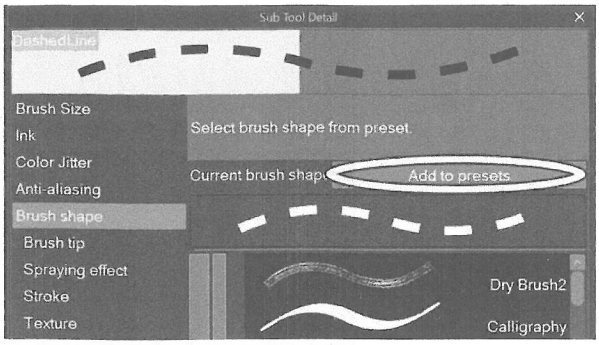
• sposto questo livello immediatamente sopra al livello colore originale (ricordarsi di cliccare ancora *Clip to Layer Below* quando è nella posizione definitiva), cosicché i vari livelli di ombreggiatura ed effetti soprastanti influiscano anche su questo; spengo (o elimino) il livello linee originale.

Cambiare il tratto in un disegno

Voglio cambiare il tratto a un disegno, ovvero vedere come sarebbe se fosse stato disegnato con un altro pennello. La cosa che viene in mente immediatamente è di usare le linee esistenti come base, abbassarne un po' l'opacità e ricalcarle in un nuovo livello con il nuovo pennello. Se il disegno è semplice, l'operazione non dovrebbe essere troppo dispendiosa, ma se il disegno è particolarmente complesso rischio di perdere molto tempo.

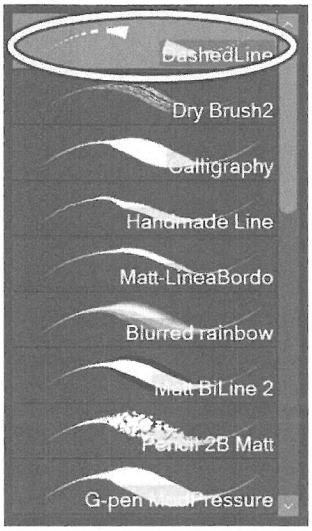
È però possibile fare quest'operazione velocemente. Ad es. voglio sostituire il tratto con una linea tratteggiata.

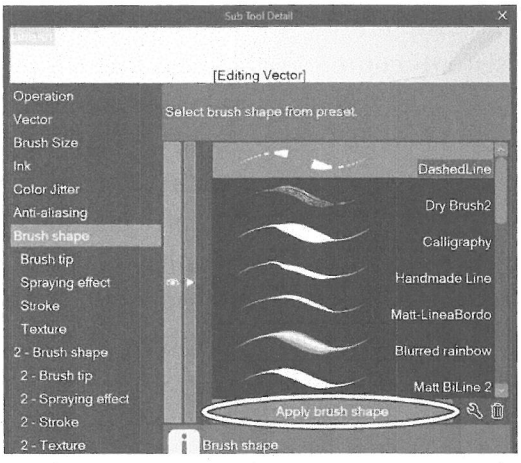
- Se non è già presente, aggiungo il nuovo pennello ai *preset*, cioè seleziono il pennello con il quale voglio modificare le linee, entro nella *Sub Tool Detail* (con la chiave inglese dalla *Tool property*) e vado in *Brush shape > Add to presets*;



- se il disegno originale è in un livello vettoriale procedo, altrimenti lo converto da *raster* a vettoriale;
- seleziono le linee che voglio modificare con l'*Object tool*;

- nella *Tool property* clicco sulla freccetta accanto a *Brush shape*: mi compaiono le varie forme del pennello e seleziono quella appena registrata...



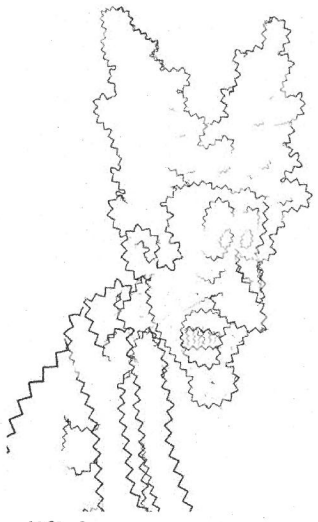


... oppure seleziono, nella *Sub Tool Detail* (dell'*Object tool*), la *Brush shape* appena registrata e clicco su *Apply brush shape*.

Il tratto del nuovo pennello viene immediatamente applicato e il disegno cambia aspetto.

Facendo il passaggio ad alcuni tipi di pennello (es. *Pointillisme*, che fa parte degli *Oil paint*) il risultato può non risultare dei migliori e il tratto apparire diverso in parti diverse del disegno, vedi ad es. la prossima immagine, a destra. Ciò dipende dai molti parametri che regolano l'aspetto del pennello, come ad esempio la dimensione delle particelle regolata tramite la pressione.

In questi casi bisogna fare delle prove modificando i valori e il tipo di risposta dei vari parametri (sempre su delle copie del pennello originale!) per giungere al miglior compromesso.



Altre modifiche

Analogamente, è possibile cambiare altre carattesitiche del tratto, come l'*Anti-alias*, il *Blending mode* ecc. Ho già visto la varietà di modi che si possono utilizzare per cambiare il colore alle linee (vedi da pag. 148 in poi).

I parametri modificabili dopo aver tracciato una linea dipendono dal tipo di livello, *raster* o vettoriale, in cui è stata tracciata.

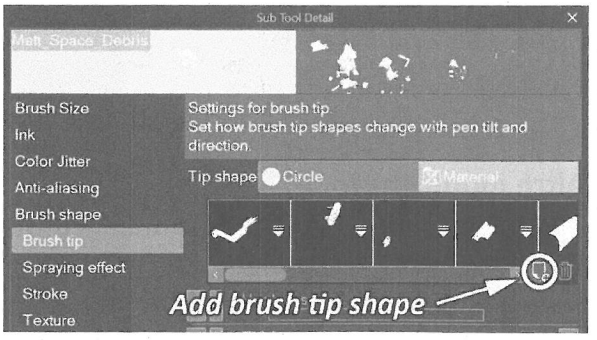
In generale, le modifiche sono più facili da applicare in un tratto disegnato in un livello vettoriale: basta selezionare la linea interessata con l'*Object tool* e, dalla *Sub Tool Detail palette*, andare a modificare i parametri desiderati.

Per i tratti nei livelli *raster* la cosa è più laboriosa e meno efficace, perché non è possibile selezionarli con l'*Object tool* quindi per raggiungere il risultato voluto bisogna "simulare" l'azione dei cambiamenti nella *Sub Tool Detail*. Mi spiego: non è possibile andare a modificare, ad esempio, l'*anti-alias* in un tratto *raster*; per ottenere un effetto simile devo fare una selezione del tratto interessato e applicare una sfocatura. Ciò può comportare diversi problemi: se il tratto non è isolato e interseca altri tratti nello stesso livello, è difficile fare una selezione adatta, e poi devo trovare un valore di sfocatura che dia una transizione del tratto simile a quello dell'*anti-alias*; così come se voglio cambiare il *Blending mode* solo di quel tratto tra i vari del livello; oppure ancora se voglio cambiare la punta del pennello con cui è stato fatto il tratto. Alcuni di questi cambiamenti non sono impossibili ma di sicuro sono laboriosi; altri invece sono irrealizzabili e forse conviene ridisegnare le linee *ex-novo*.

Creare un pennello con materiali diversi

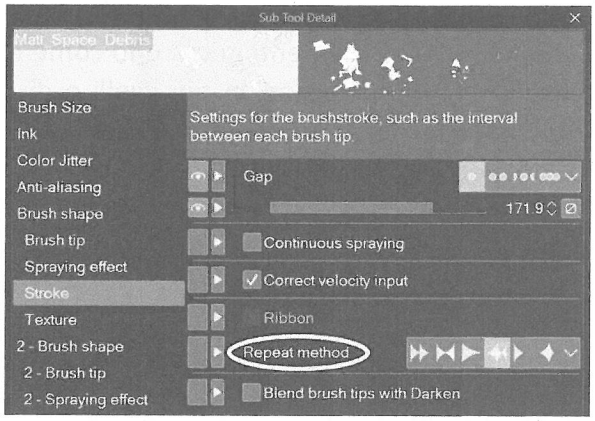
Per disegnare velocemente oggetti simili ma non uguali (es. detriti, persone tra la folla, schegge di vetro, ecc.) posso creare un pennello che mi permetta di stendere con un solo tratto (o comunque pochi) una serie di disegni creati precedentemente. Si segue la normale procedura per creare un pennello, ma quando si decide la *Brush tip* si aggiungono vari *Material*, tanti quanto si vuole diversificato il disegno.

Per aggiungere più punte, nella *STD* cliccare su *Add brush tip shape*, che ha il simbolo del foglio, sotto le *preview* a destra.



In questo esempio, mi sono creato una serie di disegni raffiguranti dei detriti spaziali, che poi ho registrato nei *Material*, e che ho utilizzato come punte, cioè le varie *tip*.

Si può decidere in che ordine far disegnare al pennello le sue varie punte, scegliendo un metodo da *Repeat method*:



Repeat: disegna le punte nell'ordine in cui sono elencate nella finestra *Tip shape*, da sinistra a destra.

Reverse: disegna le punte nell'ordine in cui sono elencate nella finestra *Tip shape*, da sinistra a destra e poi da destra a sinistra.

Do not repeat: disegna le punte nell'ordine in cui sono elencate nella finestra *Tip shape*, da sinistra a destra e, una volta terminata la serie, continua a disegnare l'ultima.

Random: le punte sono disegnate casualmente, senza un ordine.

One time only: disegna le punte nell'ordine in cui sono elencate nella finestra *Tip shape*, da sinistra a destra, una sola volta, poi non viene disegnato più nulla.

One random cycle: le punte sono disegnate casualmente, senza un ordine, una sola volta, poi non viene disegnato più nulla.

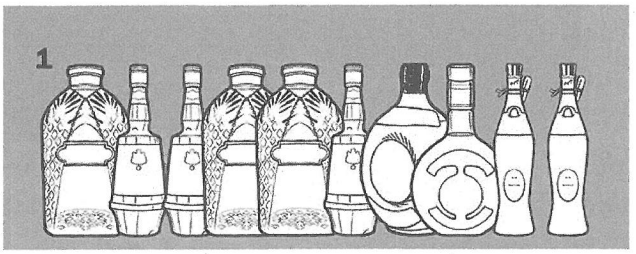
Attenzione al risultato che si vuole ottenere: nel caso di detriti o di schegge può non essere importante la dimensione relativa delle varie immagini che, anche perché assegnando una rotazione casuale (nella *Sub Tool Detail*, in *Brush shape > Brush tip > Angle* clicco l'iconcina per far aprire la *palette Dynamics* e spunto *Random*) a ogni elemento, se anche ogni immagine è circa grande come le altre, può non notarsi molto (e se si assegna la dimensione della punta al variare della pressione si nota ancora meno).

Ci sono dei casi in cui però le dimensioni relative tra gli oggetti che compongono il pennello sono importanti, perché se non ne tengo conto il pennello risulterà poco "dinamico". Se voglio disegnare in velocità una libreria oppure una mensola con delle bottiglie, posso creare un pennello "Libri" o un pennello "Bottiglie" e quindi preparo un certo numero di elementi di-

versi tra loro e poi uso un pennello creato con questo sistema per stendere in velocità la mia libreria o la mia enoteca. Le singole immagini verranno ripetute più volte dando l'impressione di averne disegnate di più. Ovviamente, più elementi diversi disegno prima, meno sarà facile vedere elementi identici dopo (che comunque potrò poi differenziare singolarmente, a esempio con colori differenti, ecc.).

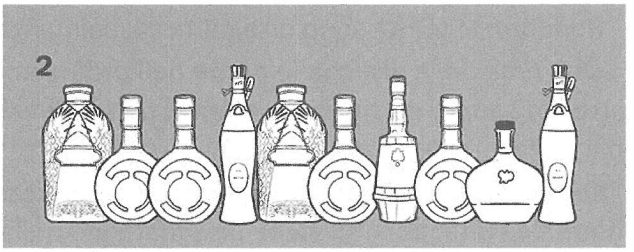
Salvo i singoli elementi uno a uno come materiali (ricordandomi di unire i livelli se li ho disegnati in più livelli e di convertire il livello ottenuto in *Type > Raster layer* e *Expression color > Gray,* per poter dopo disegnare a colori, vedi a pag. 147).

Se non uso però una piccola accortezza, il mio pennello risulterà però come segue:



bottiglie sono tutte alte uguali, una condizione non realistica e con un forte peso visivo.

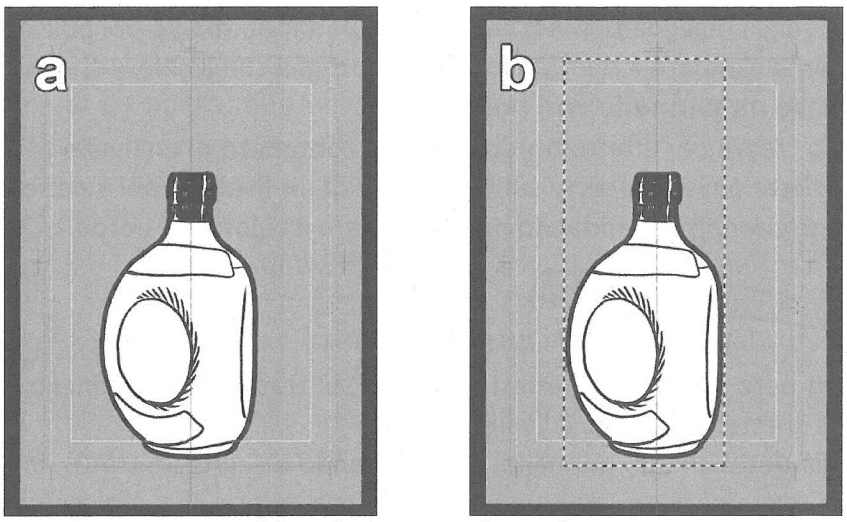
Io vorrei invece una situazione come questa, più realistica e "snella".



Il modo per ottenere questo risultato è di usare dei riferimenti quando si salvano i materiali.

Se disegno sul *Canvas* le mie bottiglie e le salvo una a una così come sono, il programma, salvandole, uniforma la loro altezza a un livello massimo, uguale per tutte, anche se io non disegno su tutta l'altezza del foglio (vedi la prossima immagine, a.

Se invece, prima di salvare il nuovo materiale, creo una selezione attorno al disegno e tale selezione la faccio della stessa altezza per tutti gli elementi che andranno a comporre il pennello, allora sarà l'altezza della selezione a essere presa come massima (b); bottiglie che hanno diverse altezze all'interno della selezione manterranno le relative proporzioni.



Il *brandy* che crea un'atmosfera

Per dimensionare correttamente la selezione ho utilizzato in questo caso come riferimento le linee che definiscono la gabbia (*Inner border*), il *Trim* e il *Bleed* (per sapere di cosa sto parlando leggere da pag. 27). Ho usato, come linea dove appoggiano sul piano le bottiglie, la linea del *Trim*, come altezza massima della bottiglia più alta la linea superiore della gabbia e come limite superiore e inferiore della selezione le corrispondenti linee del *Bleed*.

Meglio circoscrivere attentamente la selezione anche a destra e a sinistra dell'oggetto, arrivando a pochi *pixel* dal bordo sia da una parte che dall'altra. Questo farà in modo che lo spazio occupato da ogni bottiglia in larghezza sia solo lievemente più largo della bottiglia stessa, evitando poi eccessive spaziature tra una bottiglia e l'altra. Sarà possibile poi controllare tale spazio con la variabile *Stroke* > *Gap* nella finestra *Sub Tool Detail* del pennello che andrò a creare.

Ovviamente ci si può creare il riferimento che si desidera, avendo cura di mantenere l'altezza della selezione costante per tutti gli elementi che comporranno la punta del pennello.

Le mie bottiglie sono bianche, ma se le volessi di un altro colore? Due modi: avendo convertito *l'Expression color* in *Gray* ora posso utilizzare il secondo colore della *toolbar* come colore del riempimento. Funziona, ma in questo caso può essere poco comodo: bottiglie tutte dello stesso colore. Alternativamente, una volta sicuro dell'aspetto della mia cantinetta converto il *layer* su cui ho disegnato la serie (o le serie) di bottiglie in *Raster* (se

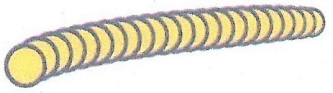
non avevo già disegnato in *Raster*, ma non lo faccio mai) e poi posso usare il secchiello e andare a riempire ciascuna bottiglia con il colore che voglio.

Realizzare un pennello con bordo.

Posso creare un effetto bordo a tutto il contenuto di un livello utilizzando la *palette Layer property* sul contenuto di un livello e poi selezionando *Effect > Border effect*, andando poi a cambiare il colore del bordo.

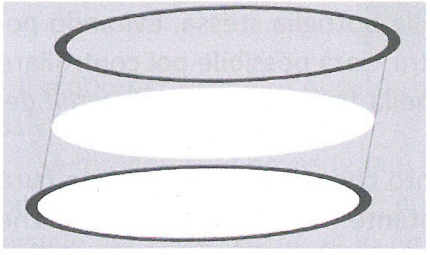
Posso però volere che l'effetto sia solo sul tratto di un pennello, senza che cioè si estenda a tutto il livello.

Ho già detto che un pennello, anche quando disegna un tratto, in realtà giustappone una serie di immagini della sua punta che, nel complesso, vengono viste come una linea.



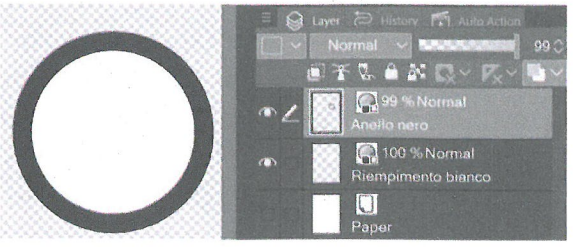
Parto quindi da un'immagine della punta, che per semplicità decido tonda, e vado a crearla.

Ricordo che per avere un pennello che possa assumere tutti i colori che voglio, uno per il contorno e un altro per il riempimento, devo in realtà limitarmi a usare solo il bianco e il nero (il bianco per il riempimento e il nero per il contorno), e devo utilizzare un livello in *Expression color > Gray*.



Per il pennello che sto per realizzare, in realtà andrò a utilizzare due livelli *Gray*, uno per il contorno e un altro per il riempimento. Devo fare in modo che il riempimento non si sovrapponga al contorno (al di sopra o al di sotto, non cambia), e quindi le due parti devono toccarsi ma non "invadersi".

Disegno quindi un anello nero (con *Figure > Direct draw > Ellipse*, tenendo premuto lo *Shift* per avere un cerchio perfetto) in un livello, e il suo riempimento, bianco, in un altro livello.



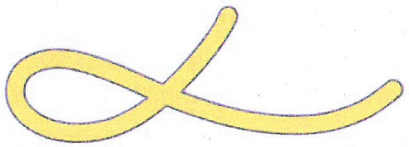
Per evitare di avere, dopo, *pixel* trasparenti lungo la linea di contatto, disegno l'anello senza *Anti-aliasing*. Poi abbasso l'opacità del livello nero, anche solo di un punto: non deve essere al 100%. Si può stare abbastanza tranquilli: per le prove che ho fatto io, almeno fino al 95% non si nota alcuna differenza. Infine unisco i due livelli in un unico. Dopo l'unione l'opacità risulterà del 100%: tutto ok.

Registro come *Material* questo oggetto, da *Edit > Register Material > Image*, seleziono la spunta *Use for brush tip shape*, gli do un nome, scelgo una posizione di salvataggio, eventualmente dei *tag*, e do l'*OK*.

Ora prendo un pennello, ad esempio il G-Pen, lo duplico (non dimenticarsi mai di duplicare i pennelli quando si vuole giocare) e gli do un nome. Apro la sua *Sub Tool Detail*, scendo a *Brush shape > Brush tip*, clicco su *Material* e dalla finestra che si apre cerco la punta appena creata, la seleziono e do l'*OK*.

Ultima azione da compiere, nella *Sub Tool Detail* scendo a *Stroke* e metto la spunta a *Blend brush tips with Darken*.

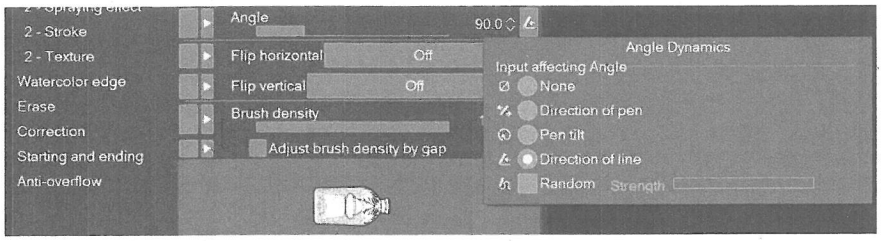
Bene, il pennello è pronto; ora posso attribuire il colore desiderato al bordo e al riempimento e cominciare a disegnare.



Con lo stesso metodo posso ovviamente creare anche altri tipi di pennelli, non solo tondi, ma anche nastri, stelle, ecc. tutti con la stessa caratteristica: quando il tratto passa sopra a sé stesso, i contorni si interrompono consentendo al riempimento di unirsi.

Impostare l'orientamento delle punte

Se creo un pennello che disegna degli oggetti, es. delle bottiglie, posso volere che la direzione degli oggetti segua la linea del segno: ad esempio, voglio che le bottiglie viste più sopra siano coricate lateralmente e non in piedi e parallele. Per impostare questo comportamento, vado nella *SubTool Detail > Brush shape > BrushTip > Angle* e imposto 90. Ulteriori aggiustamenti si possono ottenere cliccando sulla casellina alla destra dello *slider*, *Adjust this setting with dynamics such as pen pressure or stroke speed*; si apre la finestra *Angle Dynamics*, in cui poter intervenire su altri parametri.



Se si vuole evitare la sovrapposizione delle singole immagini che compongono la punta, modificare la distanza "di rilascio" agendo sul parametro *Brush shape* > *Stroke* > *Gap*.

Problemi col segno

Problemi frequenti sono quelli di linearità del segno, ad esempio dei tremolii non voluti in alcune parti del tratto. A volte si tratta di capire bene come impostare i vari parametri del pennello nella *Sub Tool Detail* dello stesso, altre dipendono da conflitti tra i *driver* della tavoletta grafica utilizzata e il sistema operativo.

Ci sono varie azioni che si possono intraprendere per risolvere casi di questo tipo; non riconoscendo il problema, si va per tentativi. Spesso i problemi vengono risolti andando in *File* > *Preferences* > *Tablet* e cambiando l'impostazione da *Wintab* a *Tablet PC* o viceversa.

Oppure, sempre nella stessa finestra, cambiare *Tablet Settings* > *Input frequency:* da *Prefer speed* a *Prefer quality*; provando anche, con le due opzioni, ad attivare/disattivare il *Coordinate detection mode*.

Se non funziona, si può provare a reinstallare il *driver* della tavoletta, anche una vecchia versione se si ha il dubbio che il problema possa essere legato a un recente aggiornamento.

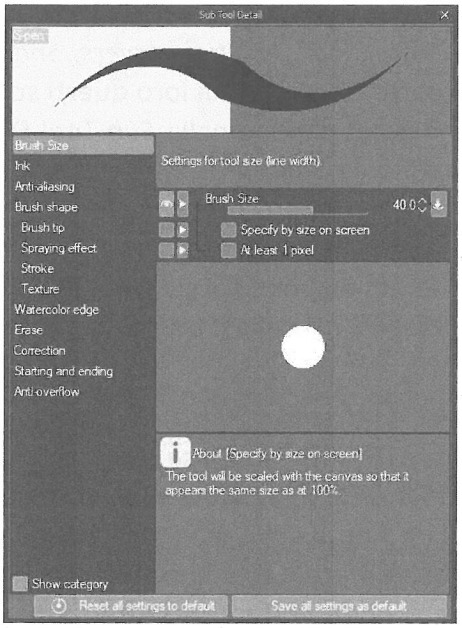
Per una panoramica completa delle possibili azioni, scaricare e leggere il *file* indicato in questo *post*: tinyurl.com/4wcktkr5.

Pennelli e gomme

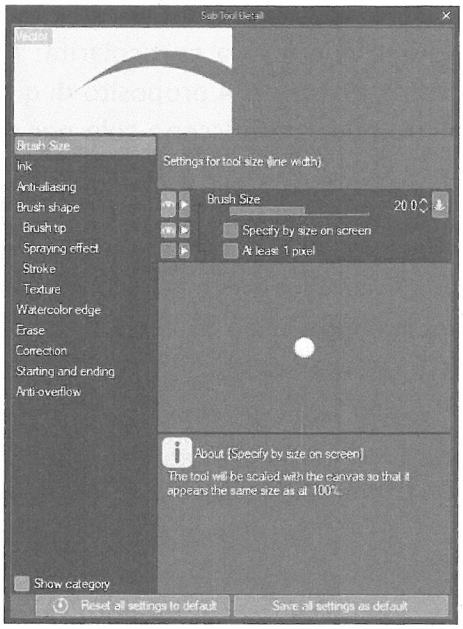
Lo strumento gomma (*Eraser*) è strutturato a tutti gli effetti come un pennello e i suoi modificatori funzionano nello stesso modo.

A questo proposito, bisogna fare attenzione ad alcuni comportamenti che CSP adotta quando vengono attivate o meno certe funzioni. Ad esempio, può sembrare strano ma anche con un pennello è possibile cancellare delle linee. Questo perché molti strumenti di CSP sono costruiti sulla medesima ossatura, e ciò che rende uno strumento tale piuttosto di un altro è l'insieme delle funzioni attive e inattive.

Se analizzo un pennello, ad esempio l'usatissimo *G-pen*, e vado ad aprire la *STD* (clicco sulla chiave inglese sotto la *Tool property palette*), vedo che sulla sinistra sono elencate delle voci, che corrispondono alle varie impostazioni del pennello. Se apro la *STD* di una gomma, ad es. *Vector Eraser*, vedo che è strutturata allo stesso modo:



Sub Tool Detail palette della G-pen



Sub Tool Detail palette del *Vector Eraser*

Se si provano a selezionare le varie voci sia per il pennello che per la gomma si vede che anche la struttura dei vari modificatori è la medesima.

Queste analogie tra strumenti si ripetono varie volte nel programma: alcuni strumenti possono condividere la stessa base e, talvolta sorprendentemente, si possono andare a modificare le opzioni di uno per ottenere un duplicato, o quasi, di un altro.

Così come accennato, se nella *STD* della *G-pen* seleziono la voce *Erase* posso andare a giocare con delle opzioni che mi permettono di cancellare, quando disegno in vettoriale, altre linee vettoriali sullo stesso livello.

Se metto la spunta a *Vector eraser*, quando col tratto incrocio altre linee queste vengono cancellate, in modo diverso a seconda dell'opzione selezionata con le varie icone a fianco.

Blending mode delle gomme

Quindi, come già accennato, anche le gomme in realtà sono dei pennelli. L'opzione che fa comportare una gomma come tale è nella *STD*, in *Ink > Blending mode*, dove è impostato *Erase.*

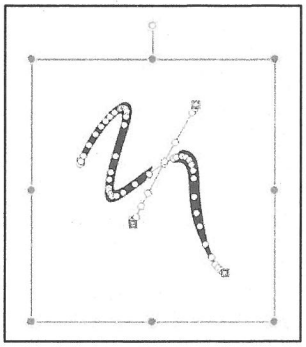
***Eraser* (gomma)**

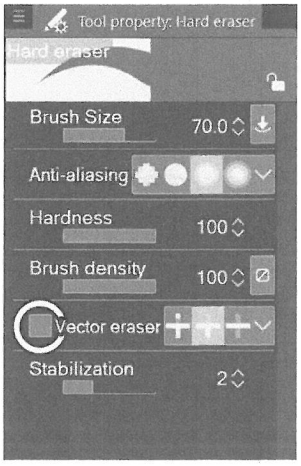
Sotto lo strumento *Eraser* (gomma) si trovano numerosi sottostrumenti, ognuno con la sua particolarità: *Hard, Soft, Block, Multiple layers, Snap, Vector, Kneaded.* A proposito di quanto detto più su, tra di loro questi sottostrumenti differiscono solo per qualche impostazione nella *Sub Tool Detail palette*; qualche differenza è minima (es. la *Snap eraser,* di *default,* si aggancia a *ruler*, alla griglia ecc., le altre no; in effetti non capisco perché abbiano scelto di farne uno strumento a sé stante), qualche altra è un po' più di sostanza. *Kneaded* è la gomma-pane. Ha una *texture* e il suo effetto è simile al passaggio della gomma-pane sul foglio, cancella il tratto un po' alla volta, irregolarmente.

Quelli che uso di più sono il *Vector* e l'*Hard eraser. Vector* è utile se si stanno disegnano linee vettoriali: se nella *STD* imposto *Erase > Vector eraser > Erase up to intersectio*n e anche *Refer all layers,* allora quando tocco un tratto vettoriale questo viene cancellato fino a dove questo incrocia un altro tratto vettoriale, anche se in un livello differente. Io lo trovo utile, ma si può impostare ovviamente secondo le proprie preferenze. Attenzione a tenere la dimensione della *Vector* paragonabile a quella del tratto da cancellare: se troppo piccola infatti si fa più fatica a farla agire. Se utilizzata con *> Erase touched areas* allora cancella solo dove passa, ma non mi piace molto l'effetto che dà, perché i frammenti del tratto dopo la cancellazione mostrano a volte degli "spuntoni" piuttosto brutti. Se utilizzata su un livello *raster*, *Vector* cancella solo dove passa, ossia quanto il diametro del pennello impostato (a meno di controlli della pressione). Anche il livello di *Anti-aliasing* influisce sul risultato del passaggio delle gomme. Lo stesso tipo di "spuntoni" talvolta appaiono anche usando *> Erase up to intersection*, e qui spesso intervengo utilizzando l'*Hard era*ser. Questo *Sub Tool* è forse più indicato per i livelli *raster*; si tratta di una gomma "manichea", che asfalta ciò che incontra al suo passaggio. La utilizzo anche sui tratti vettoriali per correggere appunto "spuntoni" o rigonfiamenti nel tratto.

Traccio una linea su un livello vettoriale e poi ne cancello una parte con l'*Hard eraser*. Con l'*Object tool* seleziono la linea tracciando un rettangolo in modo da racchiuderla completamente: noto che oltre a evidenziare il

tracciato della linea, viene evidenziato anche il tracciato del segno fatto con l'*Hard eraser*.





Se, nella *Tool property*, *Hard eraser* non ha la spunta *Vector eraser* attivata allora il suo comportamento è simile a quello di un pennello vettoriale con colore trasparente: sembra che cancelli ma in realtà rende solo trasparente la zona dove passa, mantenendo la sua identità vettoriale.

Con la spunta *Vector eraser* attivata invece, *Hard eraser* diventa in sostanza una gomma *Vector*: come detto più sopra, strumenti differenti costruiti sulla stessa struttura... Tenendo aperta la *STD* e selezionando alternativamente *Hard eraser* e *Vector*, ci si rende conto benissimo di questa cosa: le differenze sono minime e riguardano cose marginali come la stabilizzazione e la visualizzazione in *Tool property* di alcuni parametri; la differenza sostanziale sta proprio nella spunta a *Vector eraser*.

Gomma e *ruler* simmetrico

Da notare: se usando un *Symmetrical ruler* per disegnare e passando temporaneamente alla gomma per alcune correzioni, questa funziona solo sulla parte del disegno in cui la adopero, non nella sua controparte simmetrica, bisogna attivare la spunta *Enable snapping (ex Able to snap)* nelle *Tool property* o, se non è visibile nella *Tool property*, nella *STD*, alla voce *Correction* .

Importare pennelli da Photoshop

Dalla versione 1.10.5 si possono importare in CSP i pennelli di Photoshop. Vedi a pag. 258.

Non è al momento possibile esportare i pennelli di CSP verso Photoshop.

Velocizzare i comandi: *Shortcut* e *Modifier Key*

CSP è altamente personalizzabile: si possono impostare tasti e combinazioni di tasti, *Shortcut* e *Modifier Key*, per effettuare determinate operazioni o passare da uno strumento all'altro, anche temporaneamente. Se le *Shortcut* sono più note, vale la pena imparare a impostare anche le *Modifier Key*.

Ad esempio, supponiamo che a un certo punto diventi importante poter passare dalla penna alla gomma in velocità, solo per correzioni puntuali e velocissime, e il dover cambiare strumento cliccando le varie iconcine per poi tornare alla penna sia diventato scomodo.

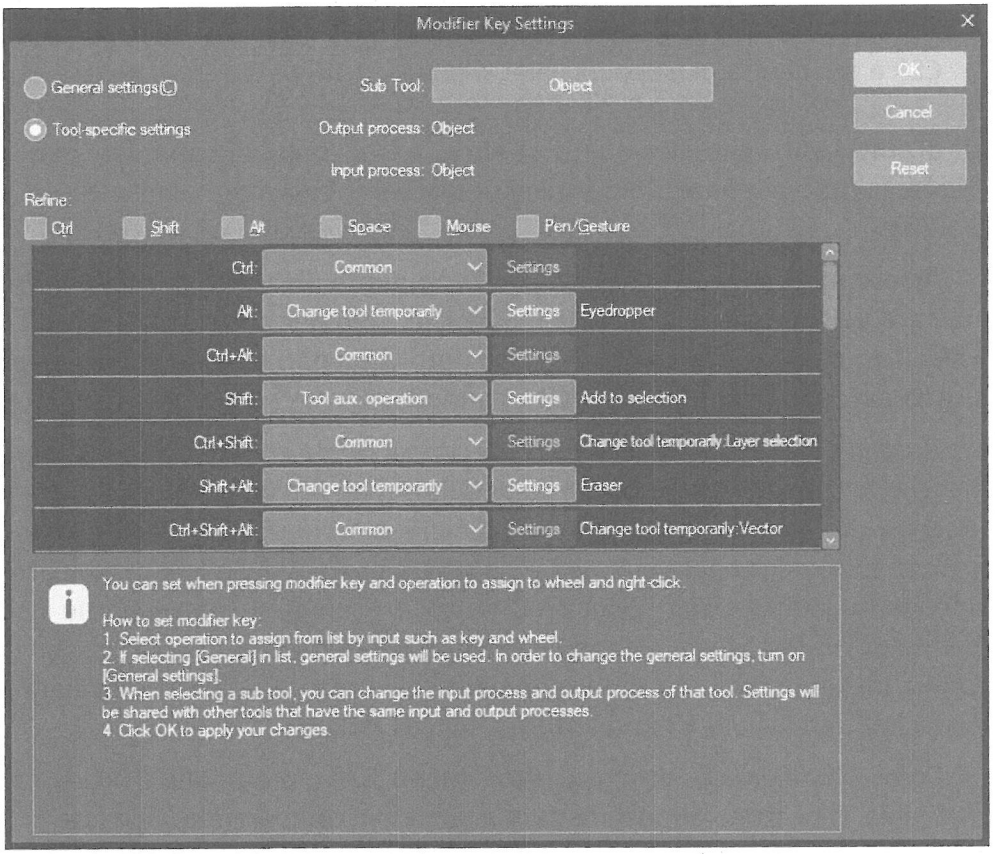
Ci sono delle *Shortcut* già impostate, tipo E per la gomma e P per la penna (che funzionano anche con la tastiera italiana). Il problema è che mentre disegno non guardo la tastiera, uso alcune combinazioni di tasti comode perché tutte nell'angolo in basso a sinistra, a portata della mia mano corrispondente (*Space* + *Shift*, *Space* + *CTRL* ecc.). Premere E ma ancor più P significa dover distogliere gli occhi dal lavoro per cercare le lettere (tra l'altro la mia tastiera scivola sotto il piano della scrivania, per cui estrai tastiera > cerca lettere > lavora > cerca lettere > spingi tastiera...).

Con il *Modifier Key Settings* (sotto il menu *File*, o premendo *CTRL* + *Shift* + *Alt* + *Y*), si possono impostare delle scorciatoie temporanee, cioè che attivano un dato strumento solo per il tempo per cui vengono premuti i tasti *CTRL*, *Alt*, *Shift* e *Space*, il *mouse*, la penna e le *Gesture*, o loro combinazioni.

Tale modifica può essere impostata per tutti gli strumenti, se imposto *General settings* (ex *Common settings*; vedi immagine più sotto), oppure per un singolo strumento (es. la penna) se metto il pallino a *Tool-specific settings* (ex *Settings for each process of tool*; vedi immagine più sotto).

Es: imposto la combinazione di tasti *CTRL* + *Shift* + *Alt* per il passaggio temporaneo alla gomma: mentre sto disegnando, se devo correggere, premendo *CTRL* + *Shift* + *Alt* si attiva la gomma; quando rilascio torna la penna. Senza guardare. Potrei anche semplicemente girare lo stilo della tavoletta, ma... In realtà, alla fine ho assegnato alla gomma il secondo tasto dello stilo della tavoletta grafica, è ancora più comodo.

> Se si assegna la stessa *shortcut* a più strumenti allora, premendo più volte sullo stesso tasto, i vari strumenti si alternano.



Come detto, con la *shortcut* E si passa alla gomma in generale (*Eraser*), ma è possibile impostare un determinato tipo di gomma (es. *Vector*) ; nel mio caso, ho impostato il tasto E a più *Sub Tool* dello strumento gomma.

Attenzione: impostando solo *Shift* + *Alt* si va a generare un piccolo conflitto con Windows. Se sono impostate più lingue nel sistema operativo, ad esempio italiano e inglese, premendo tale combinazione di tasti si alternano anche le lingue scelte (conseguenze: la tastiera viene mappata diversamente). Per ovviare a questo bisogna cambiare combinazione di tasti o disattivare le altre lingue di Windows.

Nelle Risorse Aggiuntive scaricabili (vedi a pag. 11) si trova un capitolo dedicato alle Scorciatoie da tastiera: ho inserito delle tabelle con le *shortcut* più utilizzate e uno schema della tastiera italiana con le corrispondenti scorciatoie.

Selezioni (*Selection area*)

Selezionare insieme oggetti di livelli differenti

Se voglio selezionare nello stesso momento oggetti appartenenti a livelli diversi, anche di tipo diverso (cioè *raster* e vettoriali), con uno strumento del gruppo *Selection area* (*ex Marquee*; un rettangolo, un cerchio, a mano libera, ecc.) posso disegnare la selezione e poi andare a selezionare, nella *Layer palette*, i singoli livelli che voglio siano interessati dalla selezione (*Shift* per la selezione multipla). Fatto questo, posso modificare ciò che è contenuto nella selezione, senza che i livelli non selezionati ne vengano influenzati.

È anche possibile, volendo, mettere i diversi livelli all'interno di una cartella (seleziono i livelli, poi tasto destro su uno di essi > *Create folder and insert layer*) e poi, tenendo selezionata la cartella, vado a fare la selezione che mi interessa con il *Selecìtion area tool*. Questo però non è molto pratico, perché mettendo nella stessa cartella i livelli, porto nella stessa posizione (quella della cartella) livelli che per costruzione del mio disegno magari devono stare in posizioni differenti nella *Layer palette*, anche separati da numerosi altri.

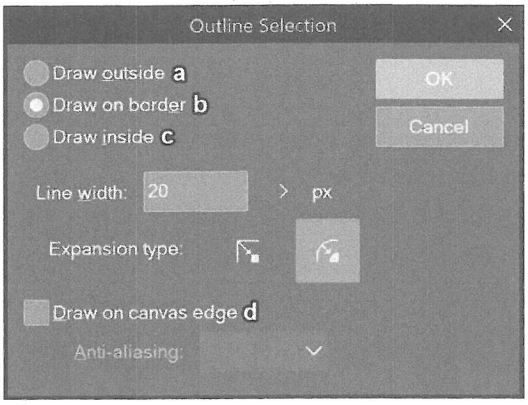
Reselect

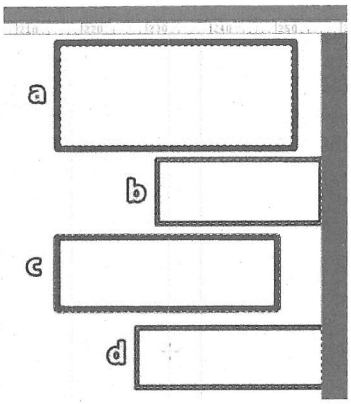
L'ultima selezione utilizzata rimane nella memoria del programma. Se faccio una selezione e poi deseleziono, successivamente posso richiamarla andando su *Operation* > *Reselect* oppure premendo i tasti *CTRL* + *Shift* + D.

Mettere un contorno a una selezione

Creo un livello (o mi pongo in uno esistente) e traccio una selezione, poniamo rettangolare, che racchiuda la parte di disegno che mi interessa, poi vado su *Edit* > *Outline Selection*. Si apre una finestra in cui scelgo se la linea che verrà creata sarà dalla parte esterna della selezione (immagini sotto, **a**), a cavallo della linea di selezione (**b**) o dalla parte interna (**c**). Si può impostare lo spessore della linea e il tipo di comportamento della linea agli angoli (angoli vivi o arrotondati: solo su livello *raster*); infine viene richiesta una spunta se si vuole che, nel caso la selezione termini proprio sul bordo del *Canvas*, la linea venga disegnata su tale bordo o meno (**d**). Questo può capitare se sposto una selezione tanto da farla sbordare dal *Canvas*: togliendo la spunta, si dà l'impressione che il contorno continui al di là della fine del *Canvas*.

L'ultima opzione, *Anti-aliasing* (l'entità della "sfumatura" della linea) è attiva solo se il *layer* su cui si sta lavorando è vettoriale.





Salvare una selezione

E' possibile salvare una selezione, come si fa ad esempio con Photshop?

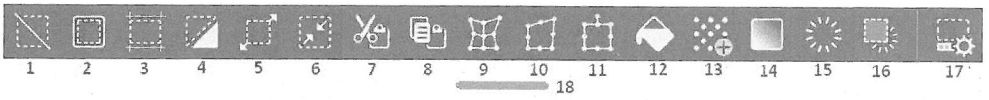
Non esattamente come in PS, ma nella sostanza sì. È possibile convertire una selezione in un *Selection layer*, con il comando *Selection > Convert to Selection Layer*. La selezione si trasforma in un livello verde con trasparenza al 50%, il *Selection layer*, appunto. In seguito, per richiamare la selezione dal *Selection Layer*, andare in *Selection > Convert Selection Layer to Selection,* oppure cliccare col tasto destro sul livello, scegliere *Selection from Layer* e cliccare su *Create Selection*. Funziona anche se il livello è spento, ma deve comunque essere selezionato. Vedi anche a pag. 62. Trovando questa cosa utile, mi sono creato due *shortcut* nella *Command bar*.

Creare una selezione dal contenuto di un *layer*

La procedura di trasformazione del contenuto di un livello in selezione è valida con qualsiasi livello: si clicca sul livello col tasto destro, si sceglie *Selection from Layer* e si clicca su una delle opzioni che vengono visualizzate. In velocità, è possibile cliccando sulla miniatura di un livello tenendo premuto il tasto *CTRL*; in tal caso vengono selezionati tutti gli oggetti del livello.

Selection Launcher

Il *Selection Launcher* (*SL*) è una barra simile alla *Command bar* che appare sotto a una selezione appena questa è stata creata. Anche il *SL* si può personalizzare, aggiungendo comandi che di *default* non sono presenti. Di seguito, la configurazione del mio *SL*, lievemente differente da quello di *default* perché ho aggiunto dei comandi (**2**, **9**, **10** e **14**) e ho spostato alcune icone (**15** e **16**):



Il *Selection Laucher*

1	*Deselect*	Deseleziona > toglie la selezione.
2	*Show border of selected area*	Mostra/nasconde i bordi della selezione.
3	*Crop*	Ritaglia (o meglio, rifila) > elimina tutto quello che c'è al di fuori della selezione; agisce su tutti i livelli e sull'area di lavoro stessa (vedi a pag. 267).
4	*Invert selected area*	Inverte la selezione > quello che c'è all'interno viene deselezionato e viene selezionato tutto il resto.
5	*Expand selected area*	Espande la selezione.
6	*Shrink selected area*	Restringe la selezione.
7	*Cut and paste*	Taglia e incolla > taglia ciò che c'è all'interno della selezione nel *layer* selezionato, crea un altro *layer* e incolla all'interno ciò che ha cancellato.
8	*Copy and paste*	Copia e incolla > copia ciò che c'è all'interno della selezione nel *layer* selezionato, crea un altro *layer* e incolla all'interno ciò che ha copiato.
9	*Mesh Transformation*	Crea un reticolo con delle maniglie nella selezione, muovendo le quali è possibile distorcere il contenuto della selezione stessa. Il numero delle maniglie puo essere modificato nella *Tool property* quando appare il reticolo.
10	*Free Transform*	Crea un inviluppo esterno con delle maniglie che permettono di distorcere il contenuto della selezione. Sembrerebbe analogo ma più limitato della *Mesh Transformation*, in realtà serve a fare cose diverse.
11	*Scale/Rotate*	Ingrandisce/Rimpicciolisce/Ruota il contenuto della selezione nel *layer* selezionato.
12	*Fill*	Riempie con il colore selezionato, nel *layer* selezionato.
13	*New Tone*	Riempie con un retino. Crea un nuovo *layer*. Se si aggiunge un ulteriore retino con le stesse proprietà, utilizza lo stesso *layer*, diversamente ne crea un altro.
14	*Gradient*	Riempie con l'effetto gradiente. Quando si selezione questa icona si attiva lo strumento *Gradient*, e appaiono i vari *SubTool*.

15	*Delete*	Cancella ciò che c'è all'interno della selezione (nel *layer* selezionato).
16	*Delete outside selection*	Cancella ciò che c'è all'esterno della selezione (nel *layer* selezionato).
17	*Selection Launcher Settings*	apre la finestra di configurazione *Selection Launcher Settings*, in cui è possibile apportare le modifiche
18	*Handle bar*	Consente di spostare il *Selection Launcher.*

Per spostare le icone del *SL* si può operare dalle sue impostazioni (icona *Selection Launcher Settings*) o tenere premuto *CTRL* e trascinare le icone nella posizione desiderata.

Con il rilascio della v. 2 di CSP, il *SL* può essere spostato nel *Canvas* tramite una apposita maniglia, l'*Handle bar.*

Select Ovelapping Vectors e *Select Vectors Within Area*

Con i livelli vettoriali, si possono utilizzare due strumenti, abbinati alle selezioni, che si trovano nel menu *Select*: *Select Overlapping Vectors* e *Select Vectors Within Area*.

Faccio una selezione che copra, in parte o totalmente, dei tratti vettoriali in un livello. Vado in *Select > Select Overlapping Vectors* : vengono evidenziati i tracciati vettoriali toccati dalla selezione come se fossero stati toccati con lo strumento *Operation > Object*. Più precisamente, lo strumento passa proprio a *Object*.

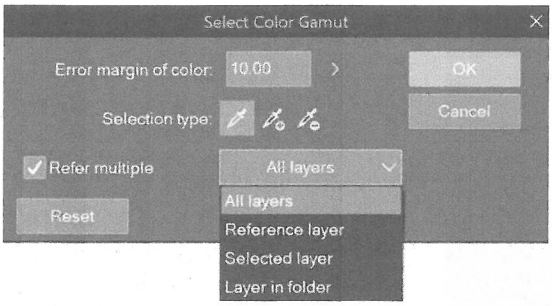
Se invece utilizzo *Select > Select Vectors Within Area*, allora ottengo lo stesso tipo di risultato, ma solo per quei tracciati che sono completamente coperti dalla selezione: se anche una minima parte è al di fuori, quel tratto non viene selezionato.

Volendo, si possono estrarre le icone relative a questi due comandi per posizionarle nella *Command Bar* o nel *Quick Access*; entrambe hanno questo aspetto: ; si possono differenziare cambiandone, ad esempio, il colore di sfondo.

Selezionare un determinato colore – *Select Color Gamut*

Se voglio creare una selezione con tutte le aree di un determinato colore nel mio documento utilizzo *Select > Select Color Gamut...*

Si passa così automaticamente a uno strumento contagocce con cui selezionare il colore, i cui parametri possono essere modificati con la finestrella che appare:



- con *Error margin of color* si imposta la tolleranza (per selezionare anche colori che differiscono da quello su cui si punta il contagocce);
- con *Selection type* la selezione può essere unica (se si toccano punti diversi ogni volta si crea una selezione differente, sulla base del colore toccato), additiva (si aggiunge nuova superficie a ogni tocco) o sottrattiva (la superficie viene rimossa da una eventuale selezione già presente);
- se si spunta *Refer multiple* si può scegliere a quale livello far riferimento; di *default*, se non è spuntata, il livello di riferimento è quello selezionato;
- con *Reset* si annulla la selezione e si ricomincia.

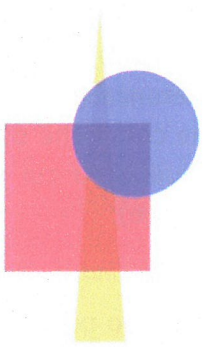
Una volta ottenuta la selezione voluta, dare l'*OK*: la finestrella scompare e appare il *Selection Launcher*.

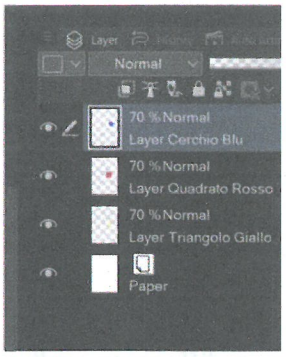
Selezionare il contenuto di più livelli

È possibile selezionare contemporaneamente il contenuto di più livelli, evitando di andare a toccare con la bacchetta magica i vari dettagli uno alla volta? In sostanza, ottenere il risultato che si ha andando a cliccare sulla miniatura di un livello tenendo premuto il tasto *CTRL*, ma esteso a più livelli contemporaneamente. Si può fare, l'insieme delle opzioni è :

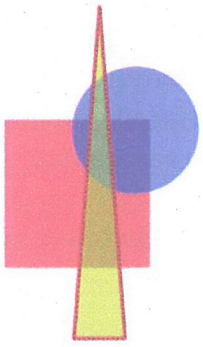
Seleziona il contenuto di un livello	*CTRL* + *click* sulla miniatura del livello
Aggiungi a una selezione la selezione del contenuto di un altro livello	*CTRL* + *Shift* + *click* sulla miniatura del livello
Rimuovi da una selezione la selezione del contenuto di un altro livello	*CTRL* + *ALT* + *click* sulla miniatura del livello
Seleziona l'*overlap,* cioè l'area del contenuto di un livello che si sovrappone a una selezione esistente	*CTRL* + *Shift* + *ALT* + *click* sulla miniatura del livello

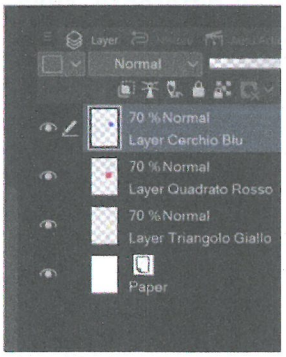
Qualche esempio aiuta a comprendere meglio.





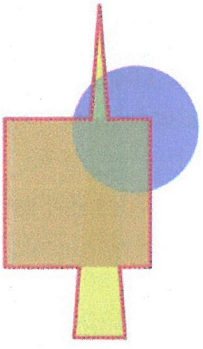
Faccio un semplice disegno: tre oggetti su tre livelli diversi; un oggetto è giallo (triangolo, sotto), uno rosso (quadrato, in mezzo) e uno blu (cerchio, sopra). Come si può vedere, le selezioni che seguiranno sono indipendenti dal livello selezionato nella *Layer palette*, che rimane sempre quello blu.

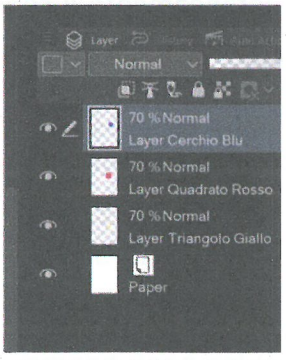




Seleziono il contenuto del livello giallo, il primo dal basso; qui evidenzio la selezione.

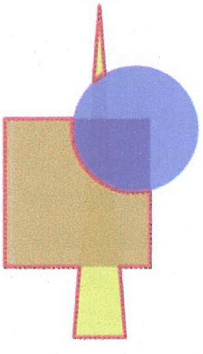
CTRL + *click* sulla miniatura del livello giallo.

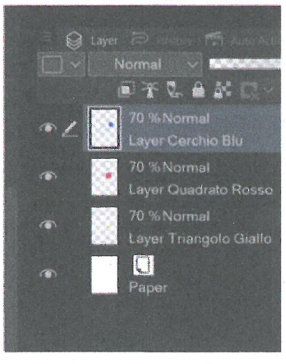




Aggiungo alla prima selezione la selezione del contenuto del livello rosso.

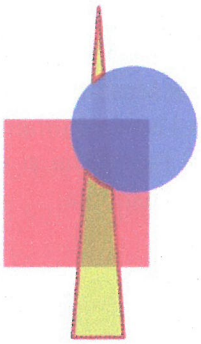
CTRL + *Shift* + *click* sulla miniatura del livello rosso.

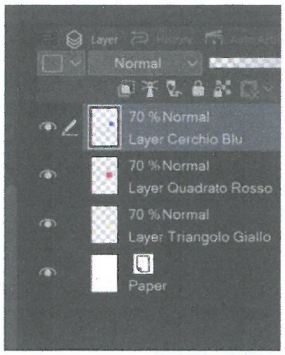




Rimuovo dall'ultima selezione la selezione del contenuto del livello blu.

CTRL + *ALT* + *click* sulla miniatura del livello blu.



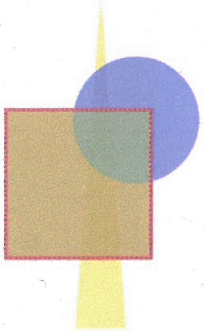


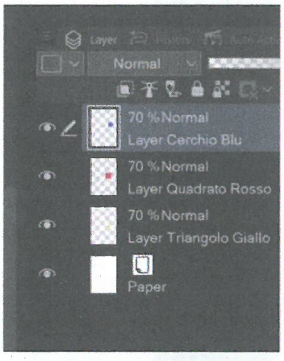
Ora seleziono l'*overlap* del livello giallo, cioè l'area del contenuto del livello giallo che si sovrappone alla selezione esistente.

Dall'ultima selezione, seleziono l'*overlap* del livello giallo.

CTRL + *Shift* + *ALT* + *click* sulla miniatura del livello giallo.

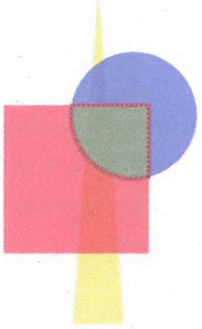
Per me non è stato immediato capire cose fosse esattamente la selezione dell'*overlap*, almeno per come era spiegata nel Manuale. Faccio un altro esempio, partendo con la selezione del solo contenuto del livello rosso.

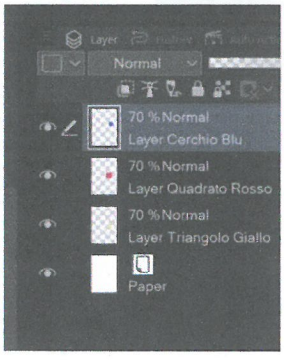




Seleziono il contenuto del livello rosso.

CTRL + *click* sulla miniatura del livello rosso.



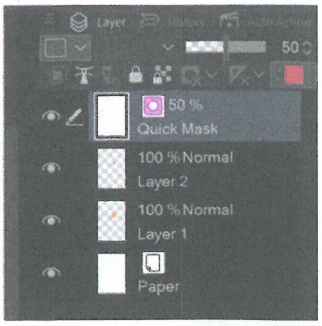


Seleziono l'*overlap* del livello blu, cioè l'area del contenuto del livello blu che si sovrappone alla selezione del livello rosso.

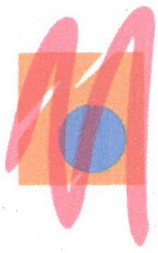
CTRL + *Shift* + *ALT* + *click* sulla miniatura del livello blu.

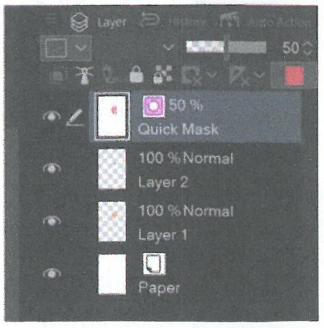
Maschere veloci (*Quick Mask*):

Per selezionare forme complesse, che difficilmente possono essere ricondotte a poligoni e cerchi, o che sono difficili da isolare con la bacchetta magica, si può ricorrere alle maschere veloci.

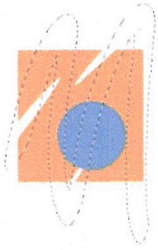


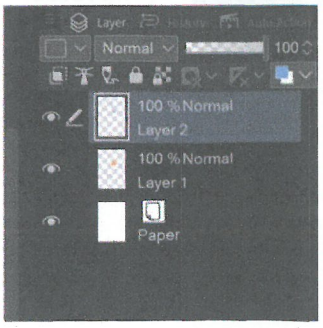
Ci si pone su un livello e si clicca su *Select* > *Quick Mask*. Viene creato il livello *Quick Mask* su cui si può disegnare con i vari strumenti; si imposta quindi l'area che si vuole selezionare disegnandola.





Tutto ciò che viene disegnato in questo livello assume un colore rosso (di *default*, ma modificabile se lo si desidera) al 50% di opacità.





Alla fine della creazione della superficie, si riclicca su *Select* > *Quick Mask*: il disegno rosso viene convertito in selezione.

La maschera veloce può essere disegnata con uno strumento selezione (si disegna e poi si riempie con *Fill*) o anche con lo strumento *Airbrush*: una volta trasformata la *Quick Mask* in selezione, manterrà i bordi sfumati tipici dell'aerografo.

Utilizzo della Maschera veloce

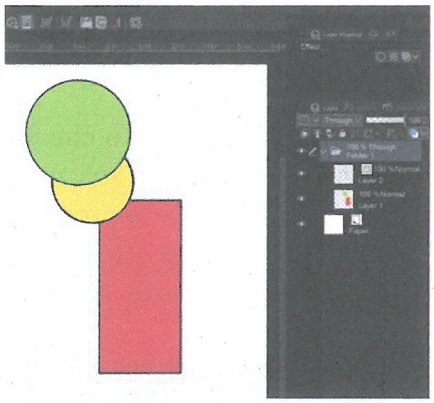
Trovo molto utile avere l'icona *Quick Mask* alla *Command bar*: vado su *File* > *Command Bar Settings* e aggiungo alla barra di comando il pulsante *Quick Mask* (si trova in *Menu commands* > *Select*); analogamente la posso aggiungere anche alla *Quick Access*;

Per creare un livello *Quick Mask* basta cliccare sull'icona. Posso quindi disegnare sul livello con i vari strumenti; alla fine riclicco sull'icona *Quick Mask*, e la maschera si trasforma in selezione. In questa selezione posso

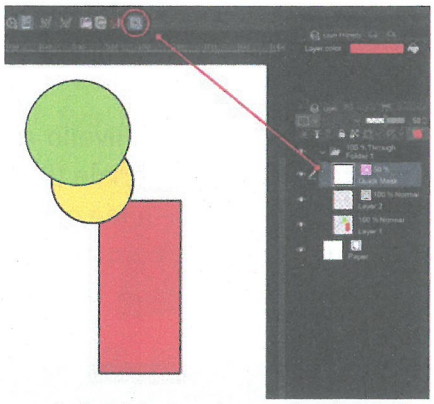
trascinare ad esempio i retini e comunque posso utilizzarla come una selezione normale.

Effetto dissolvenza con la maschera veloce

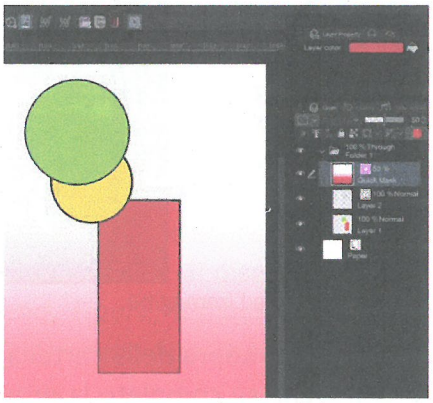
Voglio ottenere un effetto dissolvenza in un disegno, utilizzando la maschera veloce. Il metodo funziona, ma è efficace solo con i livelli *raster*. Provo prima con un disegno con livelli di entrambi i tipi. Devo raggruppare i livelli che voglio sfumare in una cartella; se non lo faccio l'effetto verrà applicato solo al livello immediatamente sottostante alla *Quick Mask*.



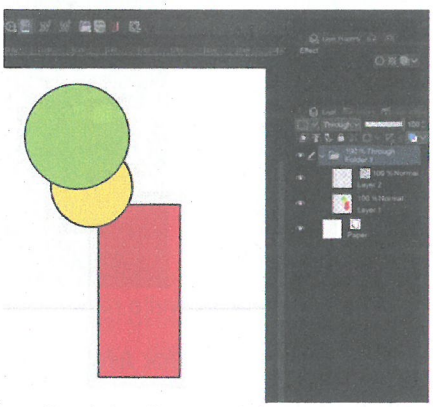
La mia immagine.



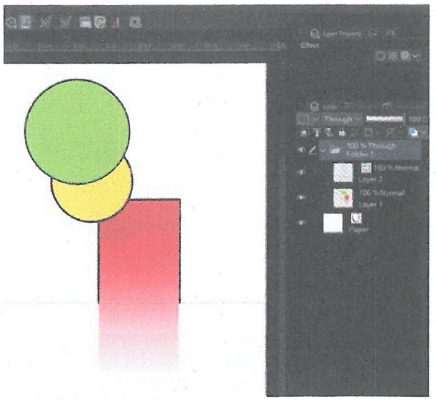
Creo il livello *Quick mask* cliccando sull'icona nella *Command bar*.



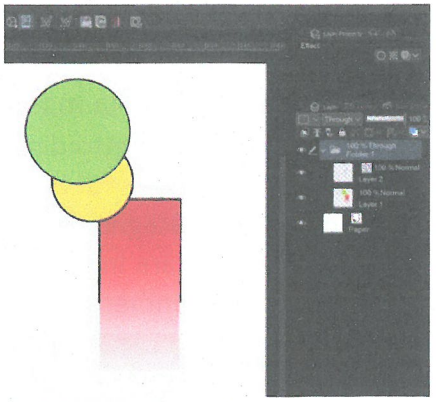
Riempio con un gradiente del tipo *Foreground to transparent*.



Cancello il livello *Quick mask* ricliccando l'icona (il rettangolo di selezione appare da solo).



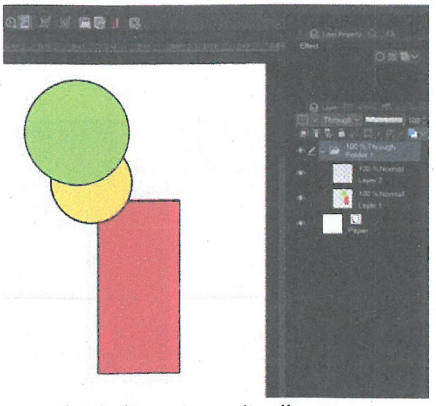
Cancello con il tasto *Canc.*



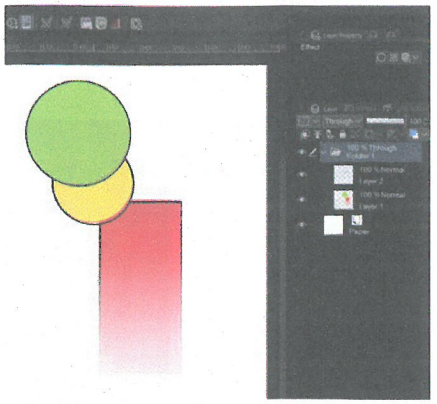
Deseleziono; risultato finale.

Come si può vedere il livello *raster* (colore) ha subìto l'effetto che volevo, mentre il livello vettoriale (linee nere) è tagliato di netto. La soluzione è duplicare il livello delle linee e rasterizzarlo prima di applicare la procedura, magari quando sono sicuro di non dover più rimetter mano al disegno.

Così facendo, essendo così anche le linee *raster*, l'effetto è su tutta l'immagine.



Con anche le linee in un livello *raster.*

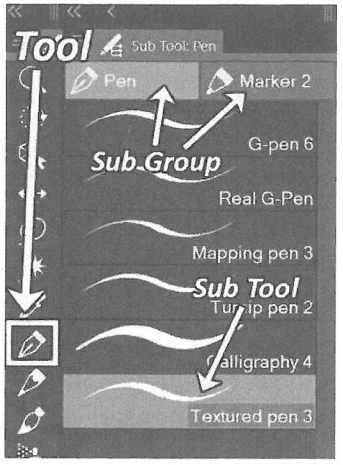


L'effetto è su tutta l'immagine.

Posso creare la *Quick Mask* sia all'interno che al di sopra della cartella, e funzionerà in entrambi i casi. Una cosa curiosa è che se completo la procedura con la *Quick Mask* all'esterno della cartella e poi controllo i passaggi utilizzando l'*Undo* (CTRL + Z), quando a ritroso riappare la *Quick Mask*, viene posta automaticamente all'interno.

Strumenti

A sinistra dell'area di lavoro c'è la colonna di icone *Tool palette*, che contiene i *Tool* , cioè i vari strumenti che si utilizzano nel programma.



Ogni icona che si trova nella *Tool palette* rappresenta una famiglia di strumenti, e cliccandola si visualizzano i suoi *Sub Tool*: qualche strumento ha solo sé stesso come *Sub Tool*, qualcuno ha vari *Sub Tool*, altri ancora invece contengono delle sottocategorie, i *Sub Group*, che a loro volta contengono i *SubTool*.

La situazione di *default*, per esperienza, è destinata a cambiare in fretta: cercando un pennello o un effetto particolare, si attinge abbondantemente agli *Assets*, scaricando materiale che poi rischia di rimanere inutilizzato.

Il problema principale dell'affollamento che ne consegue è che non è facile poi ritrovare uno strumento in particolare; tuttavia, come già accennato a pag. 24, dalla v. 3 è stata introdotta una casella di ricerca nella *Quick Access palette*, che può aiutare a trovare ciò che occorre.

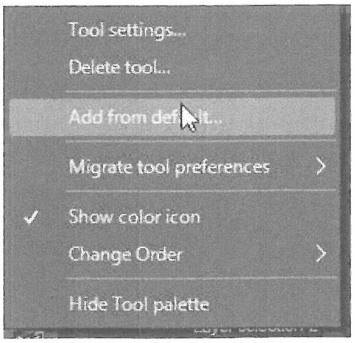
Quando sono stati trattati i pennelli, sono stati descritti i parametri per modificarli, che si trovano all'interno della *Sub Tool Detail palette* (vedi a pag. 132).

Gli strumenti di disegno (*Pen*, *Pencil*, *Brush*, *Airbrush*, *Decoration*, *Eraser*, *Blend*, *Figure*, *Frame Border*, *Balloon*), hanno grossomodo tutti le stesse opzioni nella *Sub Tool Detail palette*, salvo alcune differenze per qualcuno di essi.

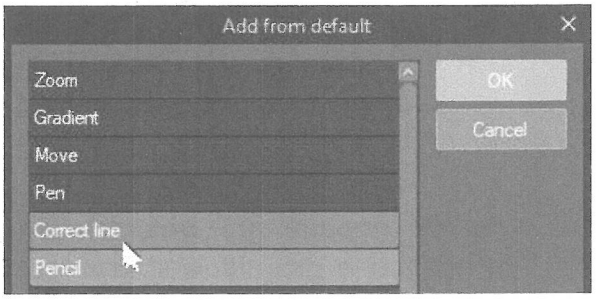
Gli altri strumenti talvolta condividono alcuni dei parametri e spesso ne hanno di propri.

È scomparso uno strumento, come faccio a farlo tornare?

Capita a volte che per errore si compia qualche azione che fa scomparire uno strumento di *default*. Per ripristinarlo vado nel menu della barra degli strumenti (le tre lineette in altro a sinistra sulla *Tool palette)*;



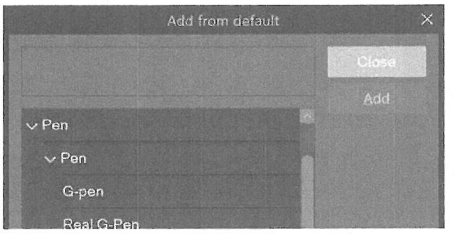
seleziono *Add from default...*;



seleziono lo strumento da ripristinare e do l'*OK*.

In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare gli strumenti e altro.

Se scompare un *Sub Tool*, la procedura è analoga, solo che si parte dalle tre lineette della *Sub Tool palette*; dalla finestra *Add from default* bisogna selezionare il *Tool* a cui il *Sub Tool* appartiene, e poi selezionare il *Sub Tool* cercato.

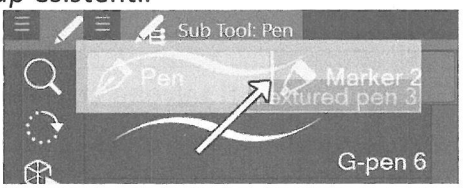


Può capitare che spariscano, per qualche motivo, diversi strumenti, magari tra quelli personalizzati o scaricati, e questa procedura può risultare noiosa o insufficiente. È consigliabile effettuare ogni tanto un *backup* sul *cloud* di Clip Studio; in teoria un ripristino del programma, sempre da *cloud*, o la copia della cartella CELSYS nel PC, dovrebbero risolvere il problema. Vedi a pag. 243.

Creare un nuovo *Tool Group*

Per creare un nuovo *Tool Group*, trascinare un *SubTool*, ad esempio una nuova penna, tra le icone dei *Tool Group* esistenti.

Quando tra le icone si forma una riga rossa, rilasciare: verrà creato così il nuovo *Tool Group*.



Se invece appare un rettangolo rosso attorno a uno dei *Tool Group* esistenti, allora lo strumento viene aggiunto a un gruppo esistente. Bisogna semplicemente trovare il momento giusto per rilasciare.

Direct draw

Figure > Direct draw mette a disposizione una serie di strumenti "di precisione", per così dire, che consentono cioè di disegnare dei tratti aventi un'accuratezza geometrica che non si può ottenere (o è molto difficile ottenere) a mano libera.

Gli strumenti di questo *subtool* funzionano perlopiù in maniera intuitiva, perciò per il momento mi soffermo su quelli che talvolta mi hanno creato qualche problemino, forse perché sono proprio i meno ovvii: le curve di Bézier (per informazioni sulle curve di Bézier vedi tinyurl.com/mr3tzmz4). Integrate come modificatori del tipo di curva in altri strumenti di *Direct draw*, ad aprile 2020 sono state "promosse" anche a strumento a sé stante, tuttavia il funzionamento non è cambiato.

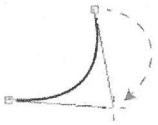
Disegnare con lo strumento *Bézier curve*

Ogni volta che uso lo strumento di Bézier divento idrofobo: non ricordo mai quando va staccata la penna (o rilasciato il *mouse*) e ottengo curve chiuse o non riesco a controllare le maniglie. Quanto segue illustra come disegnare le curve di Bézier con lo strumento *Direct draw*; con i *ruler* è simile ma leggermente diverso, vedi a pag. 88.

Per disegnare la curva con *Quadratic* Bézier:

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o premo il tasto sinistro del *mouse*, senza rilasciarlo);

senza staccare la penna dalla tavoletta (o senza rilasciare il tasto sinistro del *mouse*), trascino fino al secondo punto, che sarà il punto finale della curva;

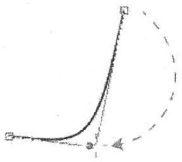


stacco la penna dalla tavoletta (o rilascio il tasto sinistro del *mouse*) e mi sposto fino al punto dove voglio la maniglia: per fissare il punto tocco la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sinistro);

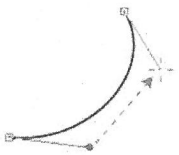
Per disegnare la curva con *Cubic* Bézier:

segno il primo punto, dove inizia la curva, **toccando** la tavoletta con la penna (o premo il tasto sinistro del *mouse*, senza rilasciarlo);

senza staccare la penna dalla tavoletta (o senza rilasciare il tasto sinistro del *mouse*), trascino fino al secondo punto, che sarà il punto finale della curva;



stacco la penna dalla tavoletta (o rilascio il tasto sinistro del *mouse*) e mi sposto fino al punto dove voglio la prima maniglia (per evitare strane contorsioni del tratto, metterla dalla stessa parte del primo punto): per fissare la maniglia tocco la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sinistro);



sposto la penna, **staccata** dalla tavoletta, fino al punto dove voglio la seconda maniglia (o sposto il *mouse*, senza tener premuto il tasto sinistro), e qui tocco la tavoletta con la penna (o faccio *click* col tasto sinistro del *mouse*).

Se disegno in un *layer* vettoriale, successivamente posso modificare i vari punti toccando la linea con lo strumento *Operation > Object* .

Liquify

Liquify (= fluidifica), , serve a distorcere localmente il disegno, cioè una parte limitata della sua superficie; non agisce modificandolo tutto. Come suggerisce il nome, sembra "sciogliere" localmente la trama del disegno permettendo, usato correttamente, di aggiustarlo, ad esempio spostando o modificando la grandezza dei particolari.

Funziona su livelli *raster* ma anche sui *selection layer* e sulle *layer mask*.

Nella *Tool property* si può selezionare il tipo di distorsione da applicare con il *Liquify*:

- ***Push***, spingi;
- ***Expand***, espandi;
- ***Pinch***, pizzica;
- ***Push Left***, sposta a sinistra;
- ***Push Right***, sposta a destra;
- ***Twirl Clockwise***, attorciglia in senso orario;
- ***Twirl Anti-Clockwise***, attorciglia in senso antiorario.

Non inserisco delle immagini di esempio per descrivere ogni effetto, ma rimando ai brevi video, molto efficaci, che si trovano alla pagina tinyurl.com/42bd3h6y.

Oltre alla *Brush Size*, che definisce l'area di azione dello strumento, *Liquify* ha altri due parametri modificabili, *Strength* e *Hardness*, e una casellina spuntabile, *Only refer to editing area*.

Strength è la forza con cui viene applicato l'effetto, più è alta e più è marcato;

Hardness è la durezza, più è alta e più l'effetto è visibile vicino al bordo dello strumento.

Infine, quando la casellina *Only refer to editing area* è spuntata, gli effetti dello strumento al di fuori della sua area sono minimi e ciò che sta al di fuori viene coinvolto marginalmente; se invece non è spuntata, allora anche quello che sta al di fuori dell'area dello strumento viene coinvolto nella distorsione.

Per chi ha iniziato a usare CSP direttamente dopo la v 1.11.6, *Liquify* si trova nella *Tool palette* come strumento a sé stante.

Chi invece ha fatto un'*upgrade* del programma da versioni precedenti, trova *Liquify* nello strumento *Blend*, quello con due gocce affiancate .

Metodo di fusione (*Blending mode*)

Con il *Blending mode* si decide come il colore in un livello influisce sulla visibilità dei colori nei livelli sottostanti: il programma esegue delle operazioni matematiche tra i valori che caratterizzano i colori e come risultato restituisce un nuovo colore. Ogni diversa operazione (o insieme di operazioni) è definita metodo di fusione, perché rappresenta il modo in cui i valori di un colore vengono combinati con quelli di un altro.

Di *default*, i livelli sono in *Normal*, che significa che agiscono intuitivamente: se nel livello sottostante c'è ad esempio un'area colorata di rosso, disegnando nel livello soprastante con un tratto blu, dove il tratto passa sopra all'area rossa vedo il segno blu.

Utilizzando altri metodi di fusione, la visibilità dei livelli dove il contenuto si sovrappone viene determinato da varie funzioni matematiche tra i valori dei *pixel* sovrapposti, così da dare vari effetti.

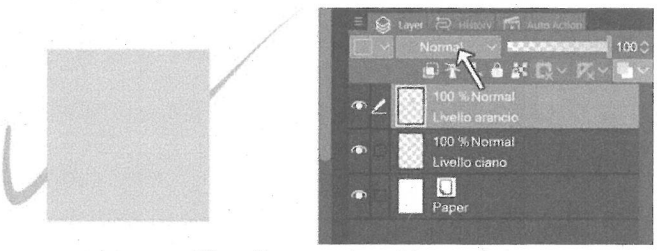
Il metodo di fusione può riguardare i rapporti tra interi livelli differenti o solo la sovrapposizione di riempimenti in una zona delimitata da una selezione in uno stesso livello; oppure si applica a un pennello.

Nelle Risorse Aggiuntive ho messo un elenco dei vari *Blending mode* e di come agiscono.

Blending mode nei livelli

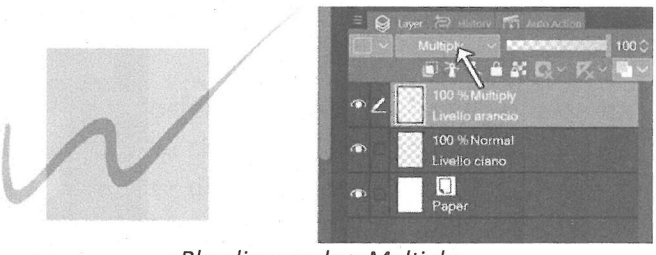
Nei livelli, il metodo di fusione si decide nell'apposito menu a discesa nella *Layer palette*;

qui ad esempio disegno un tratto in un livello, mentre nel livello superiore faccio una selezione quadrata e la riempio.



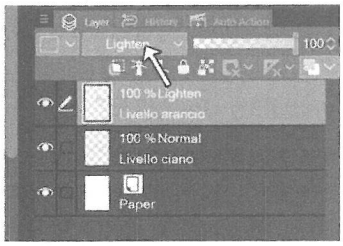
Blending mode > Normal

Poi cambio il *Blendig mode* del livello con il quadrato; mostro un paio di esempi e l'effetto che ottengo: con *Multiply*, ad esempio:



Blending mode > Multiply

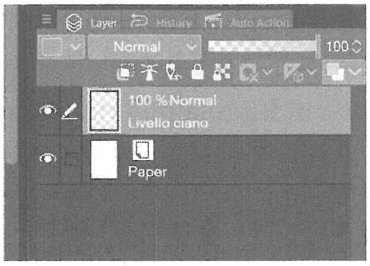
O con *Lighten*:



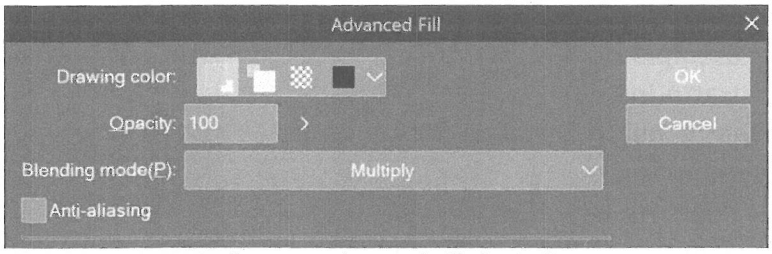
Blending mode > Lighten

Con *Advanced Fill*

Posso però cambiare il *Blending mode* direttamente al riempimento con cui andrò a riempire una selezione; quindi non su un nuovo livello, ma nello stesso. Quindi, prima disegno un tratto, poi faccio una selezione che si sovrapponga a esso:

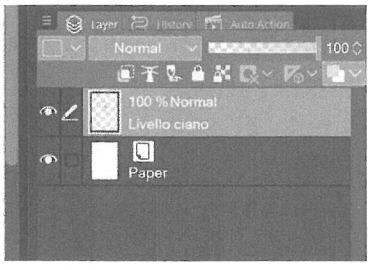


Scelgo un colore per il riempimento, vado in *Edit > Advanced Fill...* e si apre la finestra *Advanced Fill* dove, in *Blending mode* scelgo il metodo di fusione, ad esempio *Multiply*.

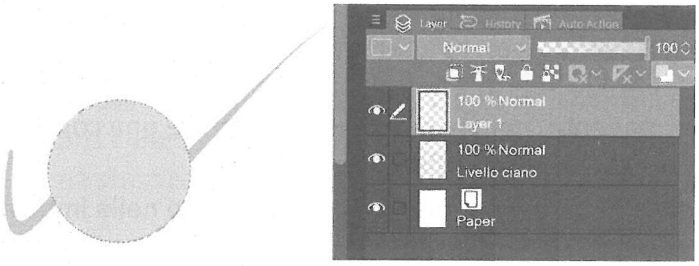


La finestra *Advanced Fill*, dettaglio

Il risultato è analogo al precedente, solo che qui lavoro con un solo livello:



Volendo, si può provare a fare una selezione su un *layer* vuoto e riempirla con l'*Advanced Fill...*ma in questo modo non funziona: il livello su cui ho fatto il riempimento rimane *Normal*, perché l'*Advanced Fill* agisce nello stesso livello, non tra livelli differenti.



Per ottenere l'effetto allora devo andare a cambiare il *Blending mode* del livello.

Il metodo con la selezione funziona solo se il riempimento con l'*Advanced Fill...* è fatto sullo stesso *layer* in cui già ci sono delle zone colorate.

Mantenere il *Blending mode* se si sposta un livello in una cartella: *Blending mode > Through*

Ho notato che spostando uno o più *layer* con dati *Blending mode* all'interno di una cartella (o creandola con *Create folder and insert layer*) gli effetti dei vari *blending mode* scompaiono. Bisogna impostare la cartella a sua volta con *Blending mode > Through* (che appare nell'elenco solo quando viene creata la cartella).

Cosa interessante: in *File > Preferences > Layer/Frame* si può selezionare la spunta *Use [Through] blending mode for new layer folders*, che automaticamente fa assegnare il *Blending mode > Through* a tutte le cartelle create nella *Layer palette.*

Cambiare il *mood* di un'immagine

Metto un livello posto sopra agli altri e gli attribuisco il *Blending mode Overlay*. Andando a modificare il colore di questo livello cambia l'atmosfera dell'intera immagine.

Color Match

Un altro modo per cambiare l'atmosfera dell'immagine, magari facendola assomigliare a quella di un'immagine che ci piace, è utilizzare questa funzione. Introdotta con la v. 3, permette di modificare il tono dell'immagine sulla base dei colori presenti in un'immagine di riferimento.

Si parte selezionando un livello *raster* (con *Expression color: Color*), poi si va in *Edit > Tonal Correction > Color Match...;* si apre una finestra in cui si vedono alcune immagini di riferimento (che possono essere integrate con altre di propria scelta), ciascuna con un proprio insieme di colori caratteristico. Scegliendo una di queste immagini, il *mood* che le caratterizza applicato al livello selezionato. In alternativa, è possibile selezionare un gradiente, per ottenere lo stesso effetto. Quando si dà l'*OK*, la modifica del livello diventa permanente, per cui consiglio di utilizzare una copia.

Blending mode nei pennelli

Il *Blending mode* per i pennelli, è stato trattato nelle impostazioni dei pennelli, a pag. 135.

Blending mode e bordi

A pag. 111 ho visto come applicare un bordo a un testo con il *Border effect*; analogamente si può applicare un bordo a qualsiasi contenuto di un livello.

> Cambiando il metodo di fusione del livello, si otterrano per il *Border effect* effetti differenti perché, di fatto, l'effetto è una superficie espandibile (il parametro *Thickness of edges*), che sta sopra a ogni elemento del *layer* e da cui sborda per minimo un *pixel*. Cambiando il metodo di fusione, il colore (*Edge color*) del bordo, e quindi della superficie di cui fa parte, andrà a combinarsi con ciò che sta nel *layer* secondo il metodo selezionato, modificandone il colore.

Colorare

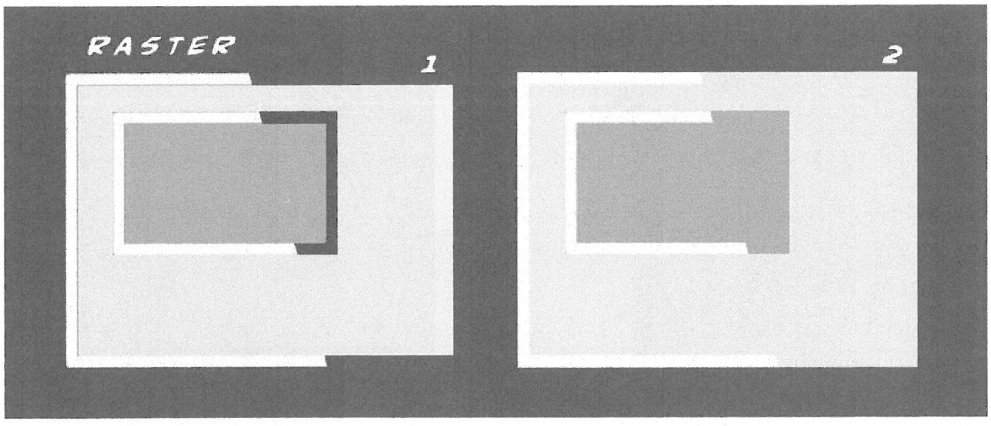
Riempimenti (*Fill*)

Ho già visto come colorare le *lineart*, da pag. 148 in poi.

Per colorare delle superfici si possono usare gli strumenti tipo pennello, con i quali è possibile ottenere degli effetti anche pittorici, ma più generalmente (e velocemente), pensando ad esempio alle tinte piatte, si utilizzano i riempimenti, ovvero gli strumenti del gruppo *Fill* che consentono o di "versare" del colore come se lo si stesse facendo colare da un secchio, o tracciare una forma che alla sua chiusura si riempie automaticamente con il colore scelto.

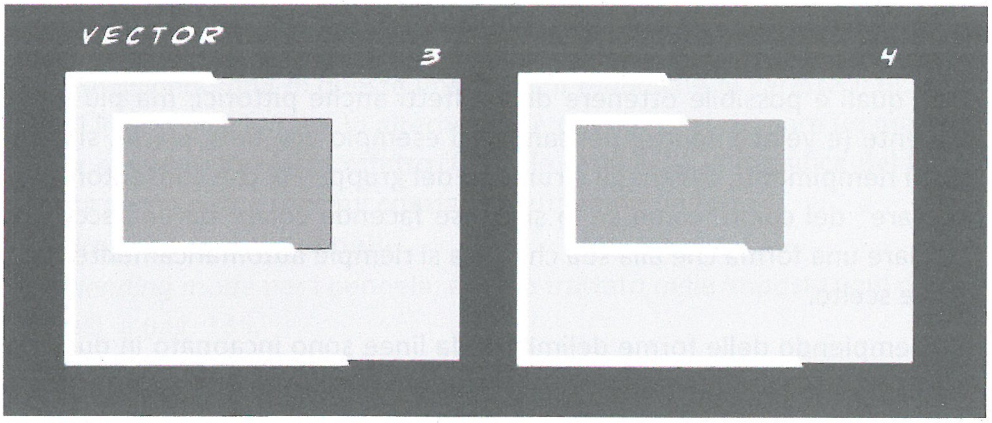
Riempiendo delle forme delimitate da linee sono incappato in due problemi, uno lavorando con linee *raster*, l'altro con linee vettoriali, in entrambi i casi con l'opzione *Anti-alias* attivata.

Per le linee *raster*, utilizzando anche l'opzione *Area scaling* ho notato che il riempimento non andava ad appoggiarsi per bene al contorno, non occupando i *pixel* sfumati dell'*Antialias* (1). Verificando, ho visto che l'opzione *How to zoom* nell'*Area scaling* era impostata su "*To darkest pixel*"; l'ho modificata in "*Rectangle*" e così l'*Area scaling* fa bene il suo lavoro (2) e riempie bene la superficie.



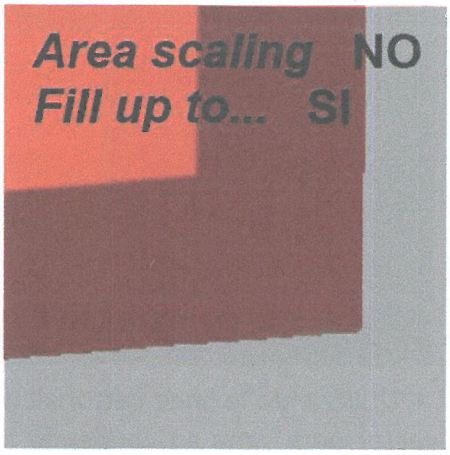
Utilizzando le linee vettoriali ho pensato di utilizzare l'opzione *"Fill up to vector path"*, ma nascondendo il livello vettoriale ho visto che al di sotto della linea vettoriale rimaneva una linea di un *pixel* senza riempimento (3). Non mi ero accorto che si può attivare anche l'opzione *"Include vector path"*. Attivandola, due riempimenti adiacenti arrivano a toccarsi (4). Nel

caso delle linee vettoriali non ho utilizzato il riempimento con l'*Area scaling*.



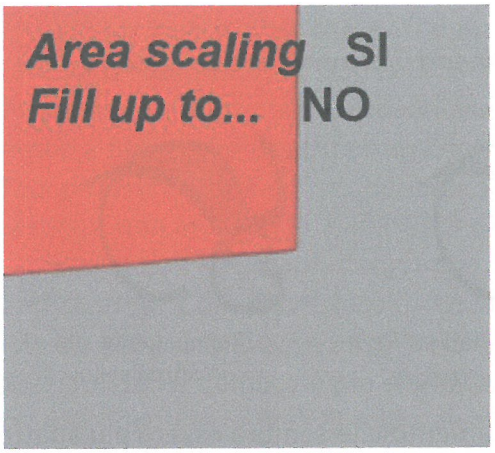
Di seguito si può vedere come agiscono le opzioni "*Area scaling*" e "*Fill up to vector path*" sul riempimento quando le loro spunte siano (SI) o meno (NO) attivate. Nelle immagini, la parte in grigio è la linea sul livello vettoriale, con opacità attorno al 40% per poter vedere attraverso. In arancione il riempimento, con l'opzione *Antialias* attivata.

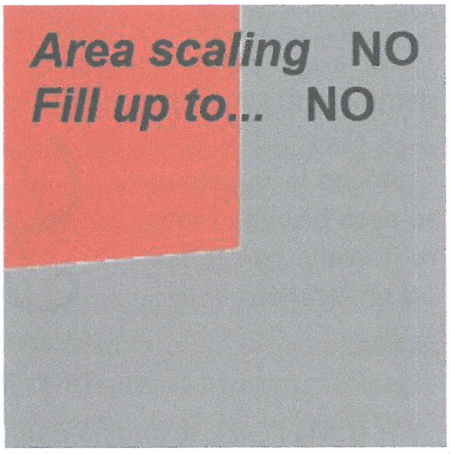
Nel primo caso (SI-SI), il riempimento arriva alla linea centrale del vettore, e si fa sentire l'effetto dell'*antialias*; nel secondo caso (NO-SI), il riempimento arriva ancora al centro del vettore, ma non c'è effetto *antialias*.



In questi due casi è evidente che l'istruzione "*Fill up to...*" prevale su "*Area scaling*", portando comunque il riempimento alla linea centrale del segno vettoriale.

Nel terzo caso (SI-NO), si vede come agisce l'*Area scaling*, in questo caso impostato a 2 px: c'è un parziale riempimento (di 2 *pixel* appunto) dell'area occupata dal segno vettoriale; nel quarto caso (NO-NO) il riempimento non sopravanza il segno vettoriale e anzi, dato che sia riempimento che segno vettoriale hanno impostato un *antialias*, si genera una linea semitrasparente al contatto tra le due parti.

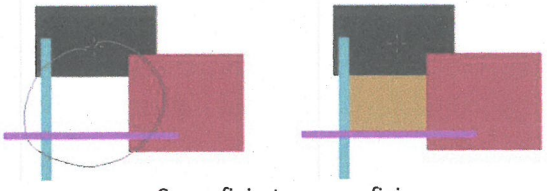




L'effetto finale dipende anche dallo spessore del segno vettoriale e dal valore dell'*Area scaling*.

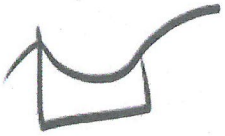
Enclose and fill

Con *Enclose and fill* si può tracciare velocemente una linea attorno a una superficie chiusa (da linee o da altre superfici) per riempirla con il colore selezionato. È particolarmente utile quando la superficie è difficilmente selezionabile con *All layers* o *Current layers* perché, ad esempio, è troppo piccola.

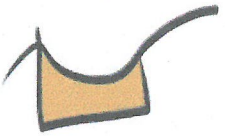


Superficie tra superfici

Se il riempimento è da fare su un livello (*raster*) diverso da quello dove ci sono le altre superfici colorate, allora prima di procedere bisogna contrassegnare il livello con le superfici già colorate come livello di riferimento. Bisogna cioè selezionarlo e cliccare in alto nella *Layer palette* sull'iconcina con il faro: *Set as Reference Layer*.



Lineart raster su *Reference layer raster*

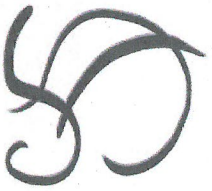


Riempimento su un altro livello

Lo stesso si deve fare se ho delle *lineart* in un livello *raster*, se voglio tenere i riempimenti in un livello separato.

Se la superficie è racchiusa tra *lineart* vettoriali è obbligatorio fare i riempimenti su un altro livello, *raster*.

Anche in questo caso però bisogna rendere il livello con le *lineart* un *reference layer*.



Lineart vettoriali su *Reference layer vettoriale*

Riempimento su un altro livello

Tuttavia l'*Enclose and fill* è uno strumento che sembra essere più adatto a colorare aree molto piccole, difficilmente raggiungibili con il classico secchiello; anche la guida ne consiglia l'utilizzo in questi casi. Personalmente, nelle aree più ampie trovo difficoltà a utilizzarlo: mi sembra che quando ci sono diverse linee che si trovano nei pressi di una superficie da colorare, lo strumento vada un po' in confusione e non funzioni.

Paint unfilled area

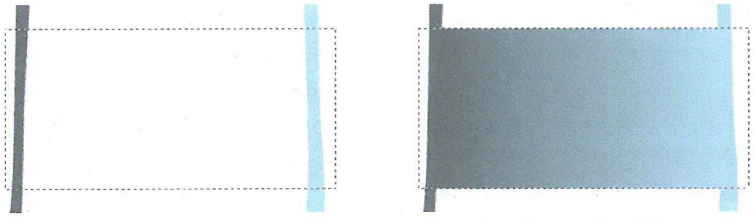
Strumento che ha gli stessi scopi dell'*Enclose and fill*, ma si usa tracciando direttamente una linea col cursore sulle piccole aree da riempire, senza circondarle.

Per riempire piccole aree si può usare anche lo strumento *Fill leftover*, vedi a pag. 270.

Freeform gradient

Sotto allo strumento *Gradient* è presente il gruppo di strumenti *Freeform gradient*, con questa icona: .

Il primo di questi strumenti è *Normal paint*, e la sua caratteristica è che se l'area da riempire è compresa tra due linee di colore diverso, automaticamente il riempimento viene creato con un gradiente cha va da uno dei due colori all'altro.



Normal paint

La *User guide* dice che se le due linee colorate sono tracciate con l'*antialias* lo strumento potrebbe non funzionare. Ciò è vero, ma agendo sui parametri dello strumento, ad esempio aumentando il *Color margin*, si riesce a farlo agire ugualmente. È interessante giocare con le opzioni della *Tool property*, *Black* e *Transparent color*, così come con il grafico di *Output Settings*; non mi dilungo, perché sono molto intuitive.

Gli altri due strumenti del gruppo sono *The lightest shadow* e *The deepest shadow.* Con questi, il colore meno luminoso viene riconosciuto come tale e il programma assume che sia una sorta di ombra nel disegno; con *lightest shadow* l'ombra è più sfumata, e di conseguenza sembra più leggera; con *deepest shadow* l'ombra viene considerata più dura, e il passaggio dalla parte scura a quella più chiara è più repentino.

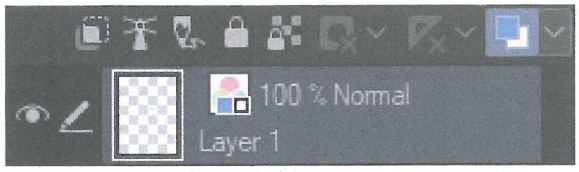
The lightest shadow

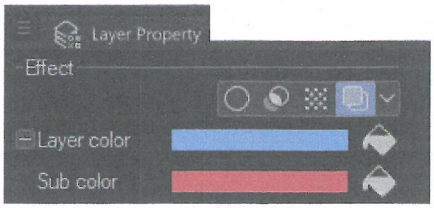
The deepest shadow

Colorare le parti bianche

Quando si colorano dei dettagli bianchi su carta di colore bianco, si può cambiare temporaneamente il colore della carta e, una volta colorate le parti interessate, farla tornare bianca; oppure si può fare anche così:

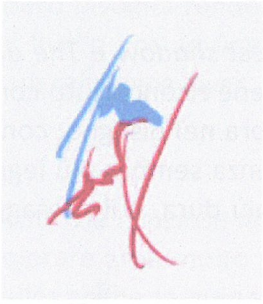
- sul livello di colorazione attivo, clicco i quadratini colorati del *Change layer color* (questo cambia ciò che è nero in azzurro);





- nella *Layer Property* > *Effect,* espando il + a sinistra (diventa così un -) e do un colore al *Sub color*, diverso dal bianco: ad esempio rosso;

- vado a colorare; scelgo come colore primario il nero e come secondario il bianco (i due quadratini delle icone colore nella *Tool palette*);
- siccome è attivo l'*Effect* sul *layer,* le aree in cui uso il nero appariranno azzurre, quelle in cui uso il bianco appariranno rosse*. Una volta terminato, disattivo l'*Effect* e le parti rosse appariranno, come dovuto, bianche.



Effect attivato

Effect disattivato

*attivando *Layer Property* > *Effect* nella *Layer Property palette, Layer color* è il colore con cui apparirà il segno se uso il nero puro, mentre *Sub color* è il colore che assume usando il bianco puro.

Per aggiungere ombre e alte luci solo dove serve, impostare il lavoro in modo da avere le varie aree colorate separate (es. pelle, vestito, ecc).

Colorare senza sbordare

Devo colorare all'interno di una forma con un pennello: dando le pennellate non riesco a stare all'interno della forma ed esco dal contorno; per ovviare a ciò esistono alcuni metodi, ossia: utilizzare il *Clip to Layer Below*; usare le selezioni; bloccare i *pixel* trasparenti; utilizzare un *Reference layer*. Il *Clip to Layer Below* è analogo, per chi le conosce un po', alle *Clipping mask* di Photoshop.

Con riferimento allo *sketch* sul quale costruisco l'immagine definitiva, disegno accuratamente su un altro livello (meglio se *raster*) il contorno esterno con un colore vivace, ad esempio rosso (solo per poterlo vedere bene); chiamo questo livello, ad es., "forma".

Attenzione: il contorno sarà quello definitivo: se ci saranno modifiche si potranno fare, ma sarà un po' laborioso.

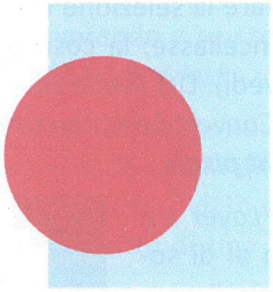
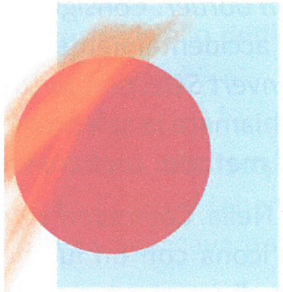
Riempio l'area delimitata dal contorno con lo stesso colore (ecco perché ho scritto di mettere il contorno su un livello *raster*: per evitare di avere

due livelli differenti, contorno e riempimento. Ma è questioni di gusti, io ad esempio tendo a disegnare tutto ciò che è composto da linee su un livello vettoriale, perché mi trovo meglio per fare modifiche; poi magari alla fine lo duplico, per averne copia, lo rasterizzo e lo riempio). Se mi serve ancora il livello *sketch* come guida, posso metterlo sopra a tutti i livelli, magari in *Multiply*; se non serve più lo spengo (*Multiply* è un *Blending mode*, vedi pag. 185).

I° metodo: *Clip to Layer Below*

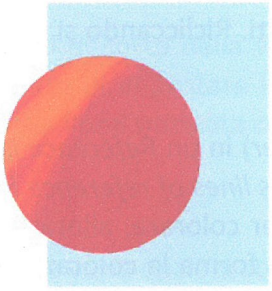
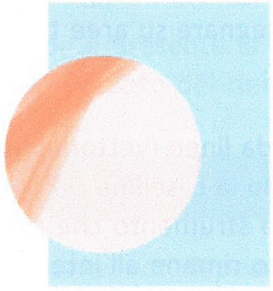
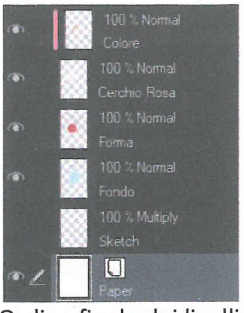
Creo il livello *raster* su cui andrò a colorare (lo chiamo "colore") e lo metto sopra al livello "forma" (quello rosso). Lo aggancio a quest'ultimo con il *Clip to Layer Below* e posso cominciare a colorare. Le mie pennellate non escono mai dal contorno, o meglio: anche se escono, ciò che si trova al di fuori della forma non si vede. Svantaggio: se svincolo il livello "colore"dal livello "forma" (ricliccando *Clip to Livello Below*) si rende visibile anche tutto ciò che è esterno alla forma.

Esempio: voglio colorare solo all'interno del cerchio rosa.

• Creo un nuovo livello "forma" nel quale riempio l'area del cerchio con un colore ben visibile, a seconda di come è costruito il mio disegno e del mio livello di confidenza con la tecnica, questo passaggio può anche essere omesso);

• creo un livello *raster* "colore" immediatamente sopra a "forma", nel quale posso colorare nell'immagine (non ho ancora attivato il *Clip to Layer Below*);

Ordine finale dei livelli

- attivo il *Clip to Layer Below* sul livello "colore": la parte che esce dalla forma rossa non si vede più; sto utilizzando una maschera data dal livello "forma";
- sposto il livello "forma" in modo che immediatamente al di sotto del livello "colore" si trovi il livello col cerchio rosa; in questo modo il *layer* colore risulterà agganciato con il *Clip to layer below* al livello del cerchio rosa, ma avendo quest'ultimo la stessa forma del livello "forma" non si noteranno differenze.

Questi passaggi possono differire lievemente in base a come è costruito il disegno. In questo caso ho un livello per il rettangolo azzurro e uno per il cerchio rosa, su cui creo un livello cerchio rosso, e un livello di colorazione.

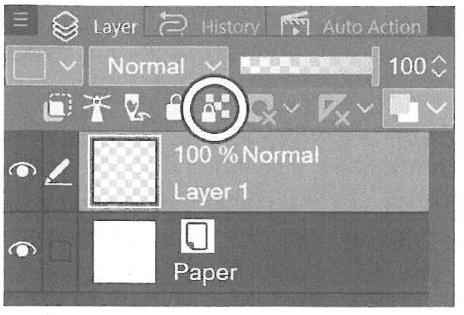
II° metodo: selezione

Mi accerto che il livello "forma" sia l'unico visibile; creo una selezione con la bacchetta magica cliccando su un punto all'esterno della forma. Quando la selezione è definitiva, invertirla (*CTRL* + *Shift* + I).

Creo il livello "colore" su cui vado a colorare e spengo il livello "forma".

Le pennellate sono delimitate dalla selezione stessa. Se non si vuole vedere il bordo della selezione si può disattivarne la visibilità in *View* > *Selection border*. Consiglio di salvare la selezione in modo da poterla richiamare se accidentalmente la si cancellasse; la cosa più facile da fare è usare il *Convert Selection to Layer* (vedi). Dal livello che viene creato poi è possibile richiamare la selezione con *Convert Selection Layer to Selection*.

III° metodo: *Lock transparent pixels*



Nella *Command bar* dei *Layer* c'è un'icona con un lucchettino al di sopra di un piano a scacchiera: cliccandolo si attiva il *Lock transparent pixels*.

Quest'opzione blocca la possibilità di disegnare su aree trasparenti dei *layer Raster*. Permette di disegnare su aree già disegnate senza disegnare su aree trasparenti. Ricliccando si disabilita.

IV metodo: *Reference layer*

Se la forma è delimitata da linee (vettoriali o *raster*) in un *Reference layer* (vedi a pag. 42), attivando la casellina *Do not cross lines of reference layer* nella *Tool property* dello strumento che si usa per colorare, allora finché il centro dello strumento rimane all'interno della forma la colorazione non oltrepasserà le linee (vedi a pag. 146).

Gradienti (*Gradient*)

Un gradiente è un riempimento con due o più colori, in cui si passa da un colore all'altro con un effetto più o meno sfumato. Se clicco sull'icona *Gradient* nella *Tool palette*, , appaiono nella *Sub Tool* diverse barre colorate con i gradienti proposti di *default* dal programma. In genere ne uso solo alcuni, *Foreground to transparent* e *Foreground to background* per lo più (da colore principale a trasparente e da colore principale a colore secondario), e loro inversi, ma ognuna di essi è modificabile e si possono aggiungere anche più colori. Va da sé che per utilizzare *Foreground to transparent* e *Foreground to background* bisogna prima selezionare, appunto, i colori con cui si vuole operare.

Il gradiente differisce da un riempimento tradizionale (*Fill*): non rispetta i *Reference layer* e se si vuole riempire una zona circoscritta e non tutto il *canvas* bisogna prima delimitare quella zona con una selezione.

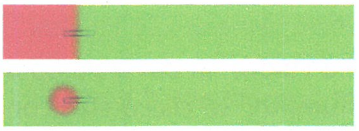
Come tutti i riempimenti, opera su un livello *raster*; nella *Tool property* è possibile specificare, alla voce *Where to create*, se colorare nel livello – *raster* appunto- in cui si sta lavorando o se creare un nuovo livello dedicato. Nel secondo caso si crea una *Layer Mask*.

A disposizione ci sono tre tipi di gradiente: uno lineare (*Straight line*) e due radiali (*Circle* ed *Ellipse*), selezionabili nell'opzione *Shape*. Non so perché abbiano messo sia *Circle* che *Ellipse*, dato che usando *Ellipse* e tenendo premuto *Shift* si ottiene un gradiente di tipo *Circle*; forse avanzava posto per un'icona...

Per riempire con un gradiente, si seleziona una delle *Shape* e si traccia una linea con il cursore, che nel caso di *Circle* e di *Ellipse* farà visualizzare il diametro del cerchio o l'asse maggiore (poi orientabile) dell'ellisse.

Al di sotto della voce *Shape* è presente la voce *Edge process*, che permette di impostare il comportamento del riempimento oltre la lunghezza della linea tracciata col cursore.

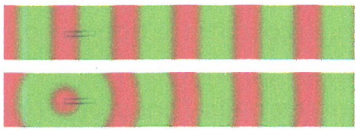
Le varie opzioni sono: *Do not repeat*, *Repeat*, *Reverse* e *Not draw*. In dettaglio:



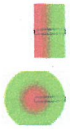
Do not repeat: tutta la selezione viene riempita con il gradiente, anche oltre la lunghezza della linea (o il diametro/asse maggiore) tracciata con il cursore.

Prima del punto di partenza della linea, il riempimento sarà con il colore di partenza del gradiente, dopo il punto il finale della linea, sarà con il colore finale del gradiente;

Repeat: oltre a punto finale della linea il gradiente verrà ripetuto, mantenendo la lunghezza della linea come unità di ripetizione;



Reverse: oltre il punto finale della linea il gradiente verrà ripetuto, mantenendo l'unità di ripetizione ma alternando il verso di riempimento;



Not Draw: il gradiente non viene ripetuto e la sua estensione sarà pari alla lunghezza della linea tracciata.

Un'altra voce presente nella *Tool property* è *Dithering* (se non è visibile vuol dire che non è attivato nella *Sub Tool Detail palette*), che permette di "ammorbidire" il passaggio da un colore all'altro introducendo un "rumore" elettronico.

Gradient map (mappe gradiente)

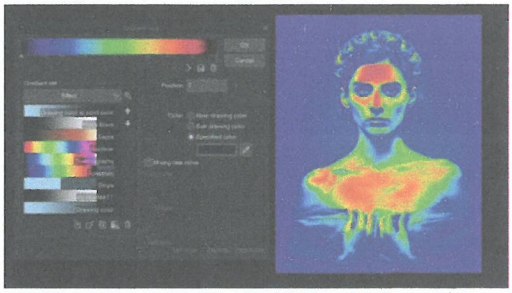
In CSP esistono due strumenti che utilizzano il nome gradiente: i gradienti (*Gradient*), appunto, e le mappe gradiente (*Gradient map*). Pur condividendo parte del nome, sono due strumenti diversi; le *Gradient map* fanno parte dei *Correction layer* (vedi a pag. 202) e il loro uso non è immediato se non si ha già idea di cosa siano.

Mi sono imbattuto nelle *Gradient map* casualmente, scaricando un materiale che credevo un gradiente dagli *Assets* e non riuscendo a trascinarlo nello strumento *Gradient*, come credevo si potesse fare. Poi, leggendo meglio, ho scoperto che non si trattava di un gradiente, ma di una mappa gradiente. Una *Gradient map* è un *Correction layer* (vedi a pag. 202) che associa i colori della mappa ai valori tonali di un'immagine (ombre, mezzitoni, luci: ossia quanto sia chiaro o scuro un punto). Viene creata cioè una asso-

ciazione univoca tra un valore tonale nell'immagine e un dato colore della Gradient map; dato che il valore tonale è una caratteristica indipendente dal colore, l'applicazione della Gradient map funziona sia con immagini in scala di grigio che con immagini a colori.

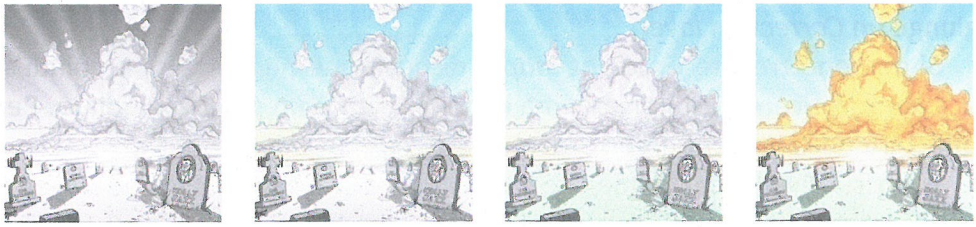
Inizialmente pensavo che l'associazione tra valore tonale dell'immagine e colori associati dalla *ramp* della *Gradient map* si dovesse utilizzare così com'è, cioè una pura sostituzione dei valori dell'una coi valori dell'altra.

Cioè, si possono utilizzare anche così e, se questo è risultato che si cerca, va benissimo! Così facendo però si possono ottenere dei risultati non molto sensati e/o non voluti, come nell'immagine a fianco.



Una *Gradient map.* Foto di Dmytro Tolokonov su Unsplash, modificata

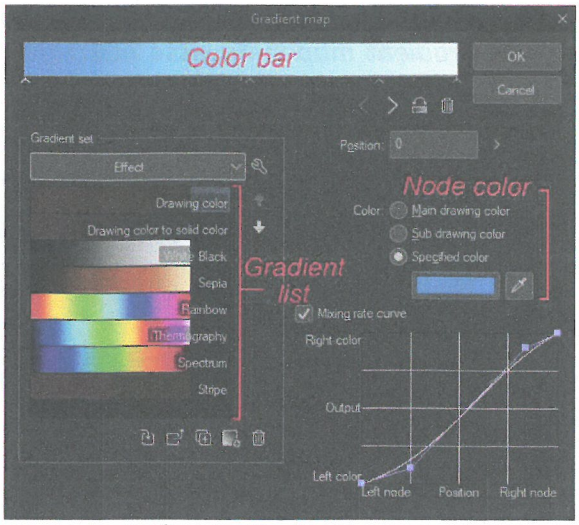
In teoria, avendo un'opportuna *Gradient map,* si potrebbe anche colorare un disegno in scala di grigi o una foto in bianco e nero, ma il processo non risulterebbe veloce, per via dei molti aggiustamenti che si dovrebbero fare (penso ad esempio a valori tonali uguali da far interpretare come colori differenti). In realtà, invece di impiegare una sola mappa gradiente per un'immagine, se ne possono utilizzare varie, una per ogni parte distinta del disegno; vedi anche questo post: tinyurl.com/48crw7tu. È quello che ho fatto con l'immagine seguente, realizzata in scala di grigi e a cui ho applicato varie *Gradient map*, isolando le diverse parti su cui applicarle sfruttando le *Layer mask* (pag. 53), che vengono create durante il loro utilizzo.



Per accedere alle *Gradient map* si clicca col tasto destro sul livello sul quale si vuole applicarle, si sceglie *New Correction Layer > Gradient map...;* si apre la finestra *Gradient map* dalla quale se ne impostano le proprietà.

Quando seleziono un gradiente (che andrà a prendere posto nell'anteprima, in *"Color bar"*), poi posso andarlo a modificare agendo sui

nodi (*nodes*) al di sotto di essa. I nodi, punti che corrispondono a determinati valori tonali dell'immagine, possono essere spostati, aggiunti o rimossi e gli si può anche cambiare colore (seleziono un nodo e gli cambio colore, in "*Node color*"), per creare dei nuovi effetti.



La finestra Gradient map

Se non si vuole rovinare un gradiente con le modifiche, si può prima duplicarlo, all'interno del *set*, cliccandoci sopra col tasto destro e selezionando *Duplicate Gradient*. Alcuni *set* sono di sola lettura e non permettono alcune azioni sui gradienti.

Nello specifico, in un gradiente con soli due nodi, quello all'estremo sinistro della *Color bar*, rappresenta i valori più scuri dell'immagine, le ombre, mentre quello all'estremo destro i valori più chiari, cioè le luci. L'applicazione della *Gradient map* attribuisce le sfumature del gradiente ai valori tonali corrispondenti.

Per ottenere effetti differenti in zone differenti posso isolare le varie parti del disegno con le selezioni, con il *Clip to Layer Below* o, come accennato, destreggiandosi con le *Layer Mask* che vengono create quando si aggiunge un *Correction layer*.

Si possono trovare *Gradient map* a disposizione negli *Assets* e quindi si possono scaricare e importare, ma il loro utilizzo è un po' arzigogolato. Per utilizzare una *Gradient map* scaricata dagli *Assets*:

- vado sul livello dell'immagine, tasto destro > *New Correction Layer* > *Gradient map...*;
- si apre la finestra di dialogo; clicco sulla chiave inglese > *Add gradient set...* ;
- si apre la finestra dei materiali, scelgo il materiale scaricato e do l'*OK*.

Essendo un *set* di materiali un insieme di gradienti, per applicarne uno lo scelgo da *Gradient set*, poi clicco sulla seconda icona da sinistra sotto il *set*,

un quadratino con la freccia rivolta verso l'alto (*Load to gradient bar*), oppure doppio *click* sul gradiente. L'immagine si colora con la mappa gradiente selezionata.

- Applico la *Gradient map* selezionata cliccando *OK*.

Per modificare le caratteristiche della *Gradient map* applicata basta fare doppio *click* sulla sua icona nel livello *Gradient map* relativo.

Dato che le *Gradient map* fanno parte dei *Correction layer*, il loro utilizzo non si esaurisce nella loro scelta e applicazione: servono a modificare quello che già c'è, non a sostituirlo. Beninteso, come detto nulla vieta di usarle come si vuole ma per sfruttarle come *Correction layer*, una volta applicata la *Gradient map* scelta, è possibile cambiare il *Blending mode* del livello che la ospita (*Overlay* in genere, o quello che si vuole) e giocare con il valore di opacità del livello stesso. Quanto? Dipende da ciò che si vuole ottenere e dal proprio stile. All'immagine qui sotto ho applicato la mappa gradiente solo sul soggetto, collegando la *Gradient map* con *Clip to Layer Below*, lasciando così inalterato lo sfondo.

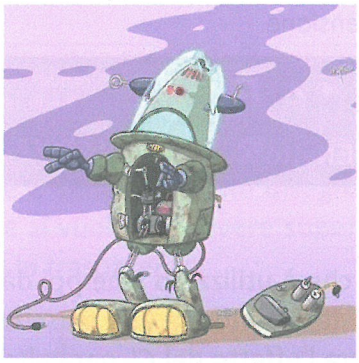
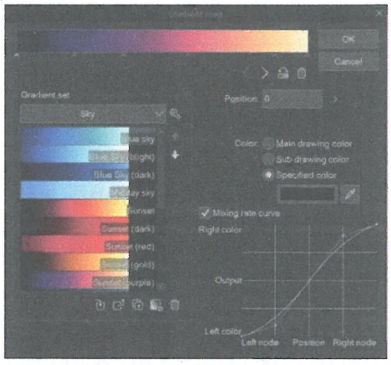
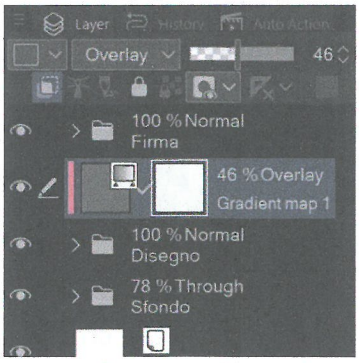


Immagine iniziale



Applico una *Gradient map*



Modifico il *Blending mode* e opacità

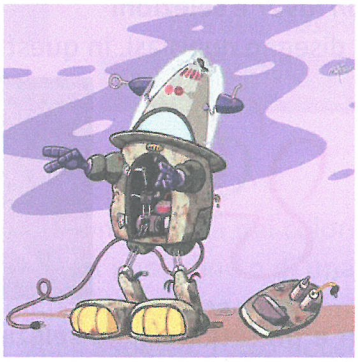


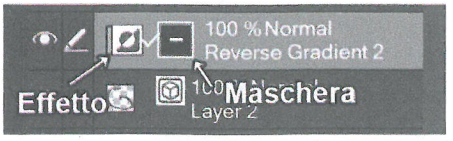
Immagine finale

Per capire quale effetto ottenere, la cosa migliore è fare delle prove; il sito di CSP ha un ampio elenco di *tutorial* sull'argomento, dare un occhio al seguente *link*: tinyurl.com/3pxm2x8x

Correction Layer

Un *Correction layer* (*Cl*) è un livello che serve a modificare le proprietà tonali di un'immagine o di parte di essa. Si crea a partire da un livello, cliccando su questo col tasto destro > *New Correction Layer* (oppure dal menu *Layer* > *New Correction Layer)* e scegliendo una delle varie opzioni: luminosità (*brightness*), tinta (*hue*), saturazione (*saturation*), luminosità di un colore (*luminosity*) o la posterizzazione (*posterization*, riduzione del numero di colori) dei livelli sottostanti.

Il corretto utilizzo dei *Cl* è illustrato bene in un video di Francesca Urbinati: tinyurl.com/mwrktctd. Faccio partire il video nel punto in cui lei comincia a spiegarne l'utilizzo. **Attenzione**: Francesca utilizza Photoshop, ma quello che fa si applica perfettamente anche a CSP; il video è velocizzato (rallenta però durante le spiegazioni) e può sembrare poco comprensibile, ma appena Francesca chiarisce quello che vuole fare i dubbi cadono. In questo caso, più che le azioni sono i concetti che aiutano la comprensione.

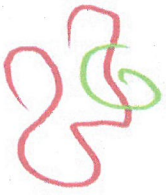


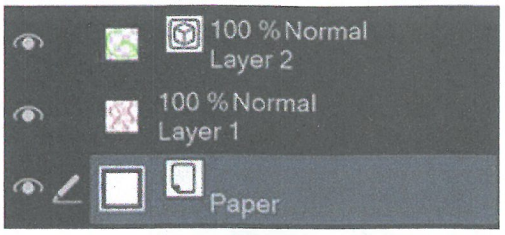
Quando si seleziona un livello e si applica un *Cl*, viene creato al di sopra del livello selezionato un nuovo livello che ha due icone, selezionabili individualmente.

L'icona di sinistra mostra il tipo di *Cl* che è utilizzato (che poi dà anche il nome al nuovo livello creato); l'icona di destra mostra una maschera, bianca nella parte che copre l'area in cui opera l'effetto del *Cl*, nera altrove.

Correction layer e selezioni

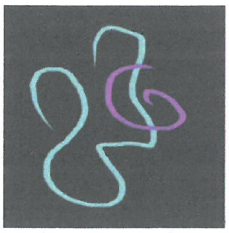
Ho un disegno qualsiasi, in questo caso su due livelli:



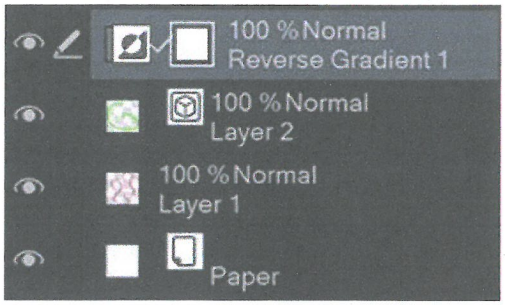


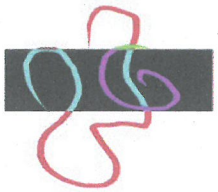
Se non è presente alcuna selezione al momento della creazione del *Cl*, allora questo agisce su tutto il *Canvas*. Se invece è presente una selezione,

agisce solo sull'area della selezione, essendo mascherata la parte esterna alla selezione.

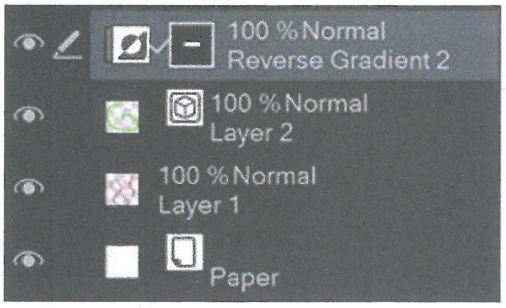


Maschera senza selezione



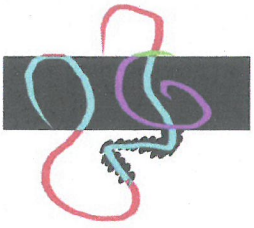


Maschera con selezione

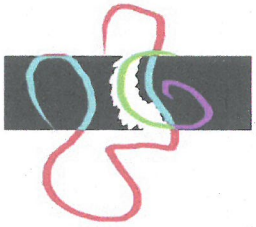


Quando viene creato il *CI,* la selezione scompare.

Per aggiungere superficie alla maschera bisogna selezionare l'icona di destra, selezionare uno strumento di disegno o di riempimento, scegliere un colore e semplicemente disegnare sull'area di lavoro con lo strumento scelto. Se si vuole rimuovere superficie, allora invece di un colore bisogna scegliere la trasparenza.



Aggiungere maschera



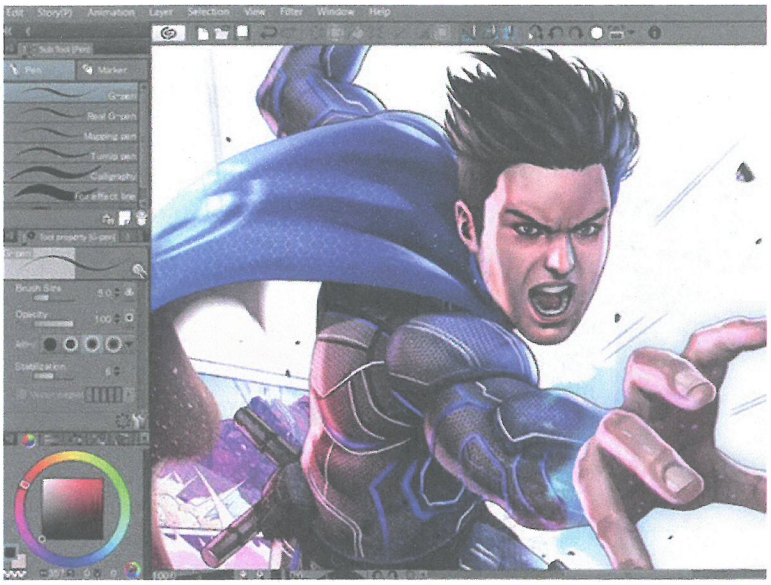
Togliere maschera

Ricordarsi di selezionare la miniatura della maschera!

Lo scopo di un *CI* non è una mera sostituzione diretta dei colori, ma una correzione, appunto, dell'aspetto generale dell'immagine o di una sua parte, peraltro con il vantaggio di non modificare permanentemente i *pixel* dell'immagine stessa: se non voglio più quell'aspetto, tolgo l'occhiolino al livello e la modifica scompare.

Mesh transformation

Qualche tempo fa girava su Facebook una campagna di sconti per l'acquisto di CSP, illustrata con la seguente immagine:

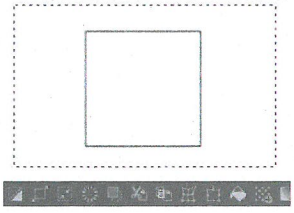


Copyright Celsys

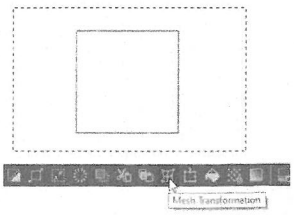
Il mantello e la tuta del personaggio hanno dei motivi esagonali che seguono le curvature dei volumi, creando una illusione di tridimensionalità. Come si può ottenere un effetto simile in CSP? All'epoca non lo sapevo, chiesi nel gruppo FB **CSP Italia** e prontamente fui illuminato sull'esistenza del *Mesh transformation*!

Il *Mesh Transformation* si trova in *Edit > Transform > Mesh transformation...*; crea un reticolo con delle maniglie in una selezione, muovendo le quali è possibile distorcere il contenuto della selezione stessa. Se nel livello è presente solo l'oggetto che si vuole distorcere, non è necessario creare prima la selezione, basta solo attivare il *Mesh Transformation*.

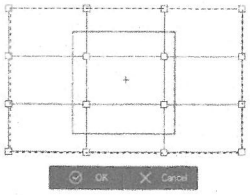
Disegno un oggetto



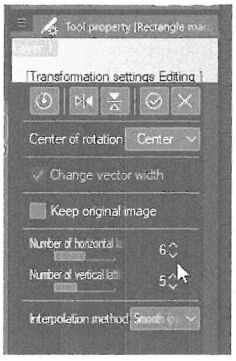
Creo una selezione



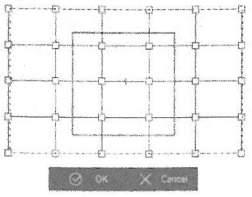
Clicco *su Mesh Transformation* (**attenzione**: icona non presente di *default* sul *Selection Launcher*)



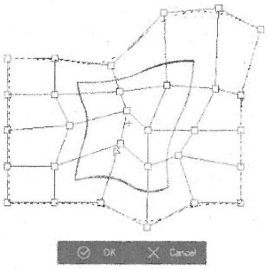
Appare il reticolo



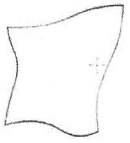
Se serve modifico nella *Tool property* il numero delle maniglie



Il reticolo viene modificato



Sposto le maniglie per modificare il contenuto della selezione



Do l'*OK* e ottengo l'oggetto trasformato

È possibile selezionare più maniglie o toccandole una a una oppure trascinando il cursore tenendo premuto il tasto *Shift*.

Avendo già un *pattern* (da un'immagine oppure dagli *Assets*) si tratta di ritagliarlo prima grossolanamente con una selezione un po' più grande dell'area in cui andrà inserito. Più grande perché trascinando le varie maniglie si possono creare delle zone dell'area non avvolte dal *pattern* deformato, e in tal modo ci si assicura un po' di "coperta" in più, in modo da non lasciar scoperti i piedi...

In particolare, in zone complesse dove non è possibile utilizzare una sola *Mesh transformation* si può lavorare per selezioni, trattando forme complesse dividendole in forme più semplici.

Strumenti utili

Pick screen color

Nel menu *Edit*, in fondo, è presente una coppia di strumenti che possono essere utili: *Pick screen color* e *Hide windows and pick screen color*.

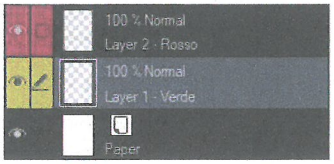
Con *Edit* > *Pick screen color* ottengo un contagocce che preleva il colore ovunque lo posiziono sullo schermo. *Obtain screen color by hiding windows* è quasi uguale, ma rende temporaneamente invisibile la finestra del programma, rendendo possibile la cattura del colore da ciò che c'è sul *desktop*.

Sono quindi dei *color picker* che permettono di prendere un colore anche da un'area esterna a quella del programma.

Contagocce (*Eyedropper*)

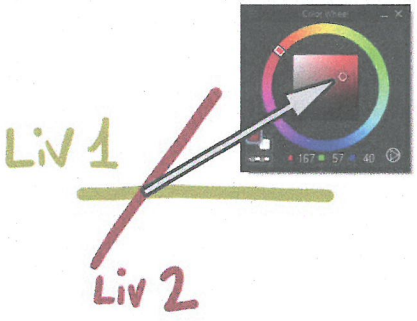
Lo strumento *Eyedropper* ha due *Sub Tool*: *Color picker* e *Pick up color from layer*. *Color picker* ha la classica funzione del contagocce: se sono sopra a un qualsiasi punto dello schermo, prende colore di quel punto. *Pick up color from layer* prende invece il colore del punto colorato nel livello selezionato.

Faccio un esempio, disegnando due linee di colore diverso che stanno su due livelli diversi e che si incrociano in un punto.

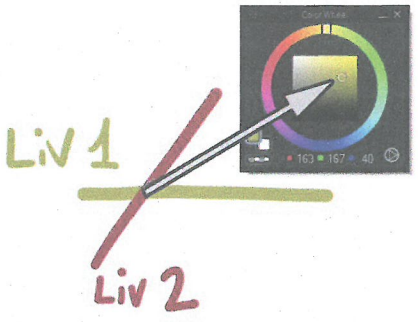


Nel livello 1 (che sta sotto) c'è una linea verde e nel livello 2 (che sta sopra) c'è una linea rossa. Vado a campionare col contagocce il punto dove le linee si intersecano.

Se è selezionato il livello 1 (quello verde, sotto), con *Color picker* campiono il colore rosso (il colore del livello superiore), mentre con *Pick up color from layer* campiono il colore verde (il colore del livello selezionato).



Con *Color picker*



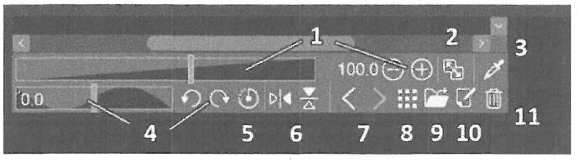
Con *Pick up color from layer*

Sub View palette

Per avere sott'occhio più immagini di riferimento oppure per campionare colori da immagini non importate nel *Canvas*, può essere utile caricarle nella *Sub View palette*. Questa *palette* si trova, di *default*, dietro al *Navigator*. Eventualmente la si può richiamare anche da *Window > Sub View*.

Dalla *palette* si può importare un'immagine di riferimento, che apparirà come miniatura, tramite l'icona *Import*, a forma di cartellina. Successivamente selezionando l'icona a contagocce (*Switch to eyedropper automatically*), passando sopra alla miniatura è possibile catturare il colore del punto sottostante.

Nella versione 1.11.9 (febbraio 2022) è stata introdotta l'icona *Open image on canvas*, a fianco di *Import*, che permette di aprire il *file* che si vede nella *Sub View* in un *canvas*, per poterlo modificare. Una volta salvato, le modifiche saranno visibili immediatamente anche nella *Sub View*.



I comandi della *palette Sub View* sono:

1) *Zoom*: *slider* o pulsanti incrementali;
2) *Fit to Navigator*: adatta la visualizzazione alla finestra;
3) *Switch to eyedropper automatically*: cliccando su un punto della finestra si campiona il colore;
4) *Rotate*: comandi incrementali o *slider* per ruotare la vista;
5) *Reset rotation*: annulla la rotazione;
6) *Flip*: capovolge la vista della finestra orizzontalmente o verticalmente;
7) *To previous/To next image*: passa all'immagine caricata nella *Sub View* precedente o successiva;

8) *Image list*: mostra le miniature delle immagini caricate nella *Sub View* (dalla v. 2.2.0, settembre 2023);
9) *Import*: carica nuove immagini nella *Sub View*;
10) *Open image on canvas*: apre l'immagine visualizzata nella *Sub View* in un nuovo *Canvas*; funziona anche se è caricato un *file* .clip;
11) *Clear*: cancella l'immagine dalla *Sub View*.

Se ingrandisco o rimpicciolisco l'immagine nella *Sub View* con gli appositi tastini di *Zoom*, e in seguito decido di ridimensionare la finestra, se è attivato il tasto *Fit to Navigator* allora l'immagine si adatta interamente alla nuova dimensione della finestra. Se il tasto *Fit to Navigator* non è attivato, allora lo *zoom* rimane come impostato.

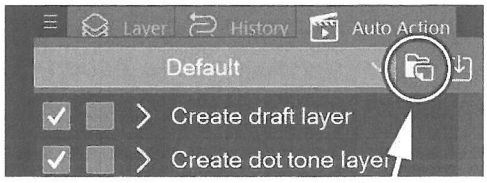
Auto Action

Le *Auto Action* permettono di registrare più operazioni insieme e di replicarle a richiesta, anche su un documento diverso da quello in cui vengono create.

Per creare una nuova *Auto Action* selezionare la *palette Auto Action* che si trova "dietro" la *Layer palette.*

Il *tab* della *Auto Action palette*

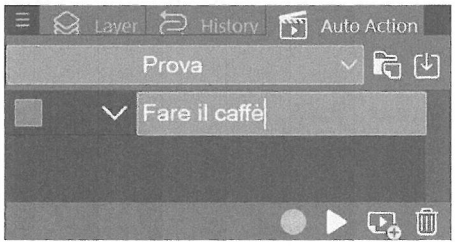
Poi cliccare su *Create new auto action set*, l'icona della cartella a fianco della casellina del nome.



(**attenzione:** se l'icona non è cliccabile, bisogna cambiare la modalità di visualizzazione; selezionare l'angolino con le tre lineette in alto a sinistra e togliere la spunta a *Button mode*) .

Quindi dare un nome (in questo caso "Prova").

Viene creato il nuovo *set* e appare l'etichetta della prima *Auto Action*: dare un nome appropriato anche a questa.

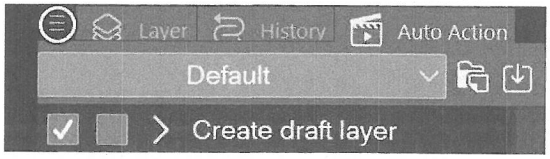


A questo punto bisogna premere il pallino rosso che c'è sotto, così tutte le azioni (*command*) eseguite vengono registrate. Ripremere il punto rosso (che sarà nel frattempo diventato quadrato) per concludere la registrazione. Per eseguire le stesse azioni automaticamente, anche su un altro progetto, basterà selezionare *l'Auto Action* desiderata e poi lanciare l'esecuzione premendo il triangolino (*Start to play auto action*).

Il *set* di azioni è quindi un insieme di *Auto Action* formate a loro volta da vari *command*.

Le *Auto Action* di un *set* non vengono eseguite una di seguito all'altra, viene eseguita solo l'*Auto Action* selezionata. Il raggruppamento in un *set* viene fatto per comodità; le varie *Auto Action* possono essere spostate o copiate anche in un altro *set*.

Per eliminare un *set*, selezionarlo e poi cliccare le tre lineette nell'angolo in alto a sinistra, per fa apparire il menu. Selezionare *Edit set...*, nella finestra che appare selezionare il *set* e premere il pulsante *Delete set*.



Per ulteriori informazioni cercare *Auto Action* nella *User Guide*.

Creare un pulsante per un'*Auto Action*

Se uso spesso un'*Auto Action*, posso voler renderla disponibile velocemente. Il modo migliore è abbinare all'azione un pulsante e metterlo dove si possa raggiungere con comodità senza passare dalla *palette* dei *Layer* a quella delle *Auto Action*, interrompendo il flusso del lavoro.

Per aggiungere l'*Auto Action* alla *Command Bar*, clicco col tasto destro sulla *Command Bar* e scelgo *Command Bar Settings...;* si apre la finestra relativa. Nel menu a discesa scelgo *Auto Action* e scorro fino a trovare l'azione desiderata. La seleziono e clicco su *Add* (oppure la trascino nella posizione voluta). Viene aggiunta così alla *Command Bar*, con un'icona di *default* che poi posso cambiare (vedi il prossimo paragrafo).

Per aggiungere l'*Auto Action* alla *Quick Access palette* i passaggi sono analoghi, solo che devo aprire la finestra *Quick Access Settings*.

Cambiare icona a un pulsante di un'*Auto Action*

Per cambiare l'icona, rimango sempre in *Command Bar Settings...*, clicco sull'icona col tasto destro e scelgo *Icon settings...* Si apre la finestra relativa, dove posso scegliere una nuova icona, ripristinare quella di *default* o cam-

biare il colore di sfondo. Alla fine do l'*OK* (o *Cancel*, se cambio idea) e *Close* sulla finestra *Command Bar Settings...*

Una cosa simpatica è che se cambio l'icona nella *Command Bar* e poi decido di aggiungere l'*Action* anche alla *Quick Access* (o viceversa), non occorre fare i passaggi per il cambio dell'icona: quando la inserisco è già quella modificata.

Esportare e importare le *Auto Action*

Cliccare sulle tre lineette in alto a sinistra nella *Auto Action palette*, scegliere *Export set..* o *Import set...* I *file* delle *Auto Action* hanno estensione .laf .

Aggiungere le *Auto Action* scaricate dagli *Assets*

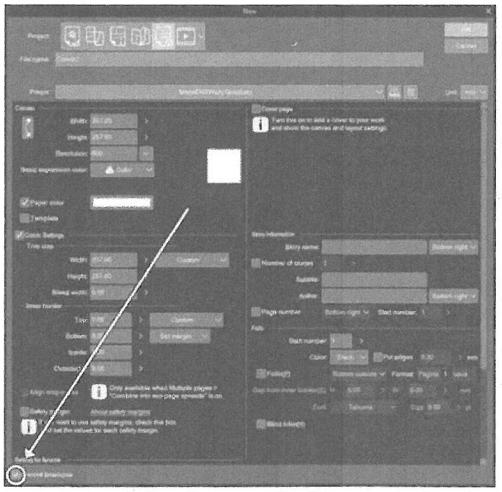
Negli *Assets* si trovano anche le *Auto Action*, che si scaricano come tutte le altre risorse e poi le trovo nella cartella *Dowload* dei *Material*. Per utilizzare un set di *Auto Action* scaricato, trascinarlo da tale cartella alla *Auto Action palette* e rilasciarlo.

Le proprie *Auto Action* possono a loro volta essere caricate sugli *Assets*.

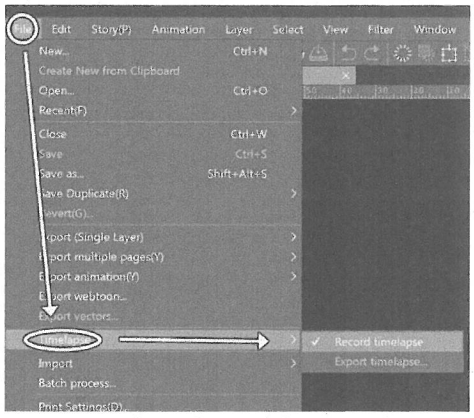
Timelapse

Dalla versione 1.10.5 è possibile registrare un video in *timelapse* mentre si sta disegnando. È possibile registrare un nuovo lavoro dall'inizio oppure cominciare a registrare a lavoro già cominciato.

Nel primo caso bisogna spuntare la casellina *Record timelapse* nell'angolo in basso a sinistra nella finestra *New* che si apre quando si crea un nuovo documento (vedi anche a pag. 27). Nel secondo caso selezionare *File > Timelapse > Record timelapse*.



Record timelapse nella finestra *New*

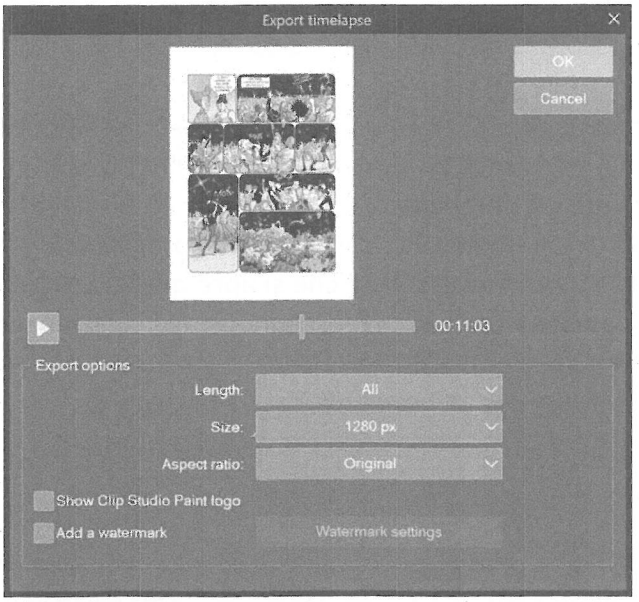


Record timelapse dal menu *File*

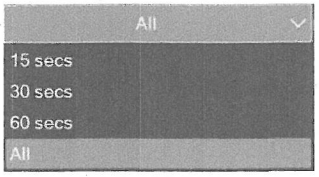
Il *timelapse* registra solo il *Canvas*, non tutta la finestra di CSP. Perciò non è molto utile se si vogliono fare dei video didattici in cui si desidera far vedere passo passo i vari strumenti utilizzati. È più adatto se si vuol mostrare l'evoluzione di un proprio lavoro.

Quando si salva il *file* di lavorazione .clip, viene salvato anche il *timelapse* (se attivo), e la registrazione riprende una volta che si riprende a lavorare su quel *file*, anche se nel frattempo è stato chiuso o se è stato chiuso CSP. La cosa interessante è che i tempi morti non vengono registrati, quindi se si abbandona temporaneamente il disegno, il video non riprodurrà il periodo in cui sullo schermo non accade nulla: *timelapse* registra solo quando il cursore tocca il *Canvas*.

Una volta completato il lavoro, per esportare il video andare in *File* > *Timelapse* > *Export timelapse* e dalla finestra che appare scegliere le opzioni di esportazione. Il video esportato ha estensione .mp4.



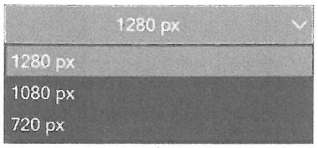
Nella finestra *Export timelapse* appare una anteprima animata del video finale, con un controllo *play*/pausa e uno slider di avanzamento. L'anteprima è più o meno velocizzata, in base alla durata che si sceglie di dare al video nel riquadro *Export options,* più sotto, che presenta varie opzioni.



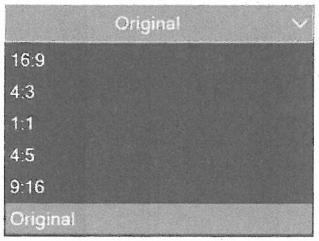
In *Length*, si può scegliere se la registrazione esportata durerà 15, 30, 60 o più (o meno) secondi, e *All*, che è l'unica voce sempre presente.

Ciò sembra non avere molto senso: in realtà, se la registrazione, una volta esportata, dura più di 60 secondi, CSP non dà una taglia predefinita, ma fa in modo che comunque tutta la registrazione sia compresa. E quando ciò

che è stato registrato non è sufficiente a far durare il filmato più del valore minimo impostabile, cioè è minore di 15 secondi, viene comunque fatta l'esportazione di tutta (*All*) la registrazione, anche se di durata inferiore alla taglia minima;



in *Size* si imposta la risoluzione del video, che viene espressa come la dimensione verticale finale in px;



in *Aspect ratio* si imposta il rapporto tra le misure dei lati.

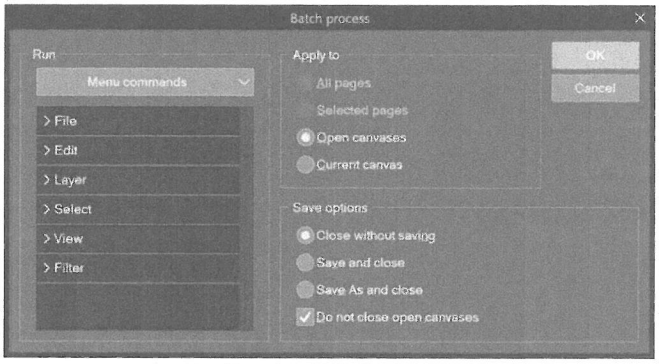
Spuntando le apposite caselline, è poi possibile aggiungere il logo di CSP e un *watermark* a piacere, cioè un'immagine in sovraimpressione.

Questa può essere ripetuta su tutta o in parte la finestra del video e resa più o meno trasparente.

Attenzione: il *timelapse* viene incorporato nel *file* .clip, facendone aumentare le dimensioni. Se si vogliono ridurre le dimensioni del *file*, bisogna eliminare il *timelapse* incorporato: andare su *File > Timelapse* e togliere la spunta a *Record timelapse*. Si apre una finestrella: se si conferma, la registrazione viene cancellata, senza possibilità di poterla recuperare. Conviene esportare il *timelapse* prima di questa operazione.

Batch process

È possibile effettuare delle operazioni su più documenti aperti senza doverle ripetere in ogni documento. Da *File > Batch process...* si seleziona l'operazione da compiere, a quali do-



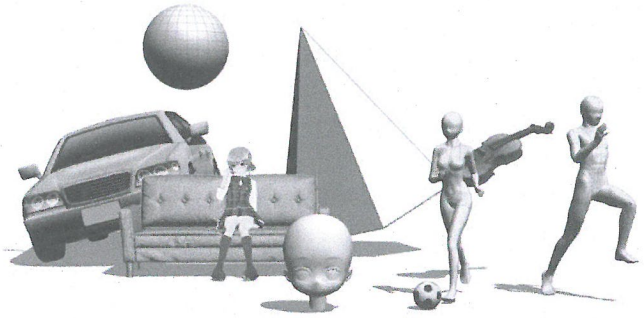
La finestra *Batch process*

salvare e chiudere, o meno, i *file* modificati.

Batch process è un comando molto importante, direi quasi salvavita: penso soprattutto a chi deve cambiare le dimensioni di svariate pagine e trema al pensiero di doverle ridisegnare!

3D

Tra i *Material* ci sono numerosi oggetti 3D; i principali tipi di oggetti sono: personaggi (*Character*; *Character parts*), manichini (*Body type > 3D drawing figure*; *Head*), primitive (*Primitive*), oggetti (*Small objects*), sfondi (*Backgrounds*), panorami (*Panorama*); a questi si aggiungono dei materiali accessori, come le pose (*Pose*) e altri.

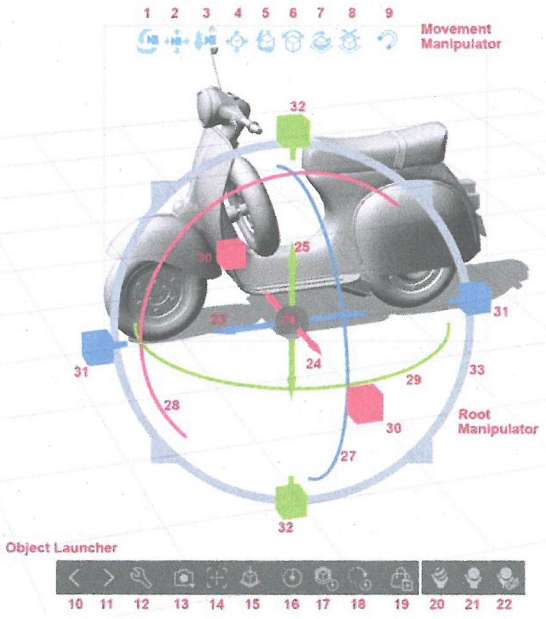


Gli oggetti principali possono essere trascinati nel *Canvas*, manipolati e utilizzati come riferimento per disegnare. Possono anche essere scaricati dagli *Assets* di Clip Studio.

CSP supporta anche *file* 3D come i diffusi .fbx o.obj e altri, per cui se si è in grado di realizzare un modello in un programma 3D che esporta in .obj, per esempio, poi lo si può importare CSP. È possibile poi utilizzare anche Clip Studio Modeler per importare un oggetto 3D e configurarlo come materiale. Ho dedicato un capitolo a CSM nelle Risorse Aggiuntive.

Manipolare gli oggetti 3D

Quando un oggetto 3D viene trascinato nel *Canvas* dai *Material,* appaiono due barre di comandi: una al di sopra dell'oggetto, con i comandi di colore azzurrino (*Movement Manipulator)*; una al di sotto dell'oggetto, grigia con i comandi bianchi (*Object Launcher)*. Se con il cursore tocco l'oggetto, appare un terzo insieme di comandi, il *Root Manipulator*. Alcuni oggetti sono composti da più sotto-oggetti, ciascuno dei quali può avere un proprio *Root Manipulator.*



Movement Manipulator

Le prime tre icone rappresentano dei movimenti del punto di vista (PdV) che guarda l'oggetto. Sono dei "movimenti di camera":

1: ruota. Ruotare e inclinare la scena attorno all'oggetto; se sono presenti più oggetti la rotazione avviene attorno al primo oggetto messo in scena.

2: trasla. Sposta il PdV in alto e in basso, a destra e a sinistra: se lo uso per spostare un oggetto, sposta tutta la scena 3D;

3: avanti/indietro. Avvicinamento o allontanamento del PdV.

In alternativa, per questi movimenti è possibile utilizzare il *mouse*:

1: tenere premuto il tasto destro per ruotare la scena;

2: tenere premuta la rotellina per effettuare il *pan*;

3: tenere premuto il tasto destro per fare lo *zoom*.

O ancora, se si ha una tavoletta grafica, si può usare lo stilo, ma i movimenti variano a seconda delle impostazioni assegnate.

Le successive icone agiscono sull'oggetto o su parti di esso (quando composto da più parti) e quindi consentono movimenti "fisici" dell'oggetto nello spazio 3D:

4: movimento sul piano di fronte al PdV: se lo uso per spostare un oggetto, lo muove nella scena 3D, tutto il resto resta fermo;

5: rotazione del piano di fronte al PdV sull'asse verticale y o sull'asse orizzontale x, ovvero rotazione dell'oggetto nella scena; se non si trascina lungo uno di questi assi, si attiva una rotazione "libera";

6: rotazione dell'oggetto sul piano di fronte al PdV;

7: ruota l'oggetto orizzontalmente nello spazio (quindi attorno all'asse verticale);

8: muove l'oggetto nello spazio 3D; la componente orizzontale del trascinamento sposta l'oggetto a destra o a sinistra; la componente verticale lo sposta in profondità.

9: attiva/disattiva lo *Snap to 3D models* quando viene utilizzato il *Root Manipulator* (vedi sotto) per muovere un oggetto. Consente di "agganciare" la posizione di un altro oggetto, oppure di scalarlo fino ad avere dimensioni uguali. Consente anche di ruotare un oggetto per incrementi definiti, selezionabili nella *Sub Tool Detail palette*.

Object Launcher

10: seleziona l'oggetto 3D precedente;

11: seleziona l'oggetto 3D successivo;

12: *Object List*; mostra una lista di opzioni (contenute nel *Sub Tool Detail*) che possono essere attivate/disettivate;

13: attiva una serie di PdV preimpostati da cui selezionare quello desiderato;

14: posiziona la vista dell'oggetto (o una sua parte se è divisibile) al centro dello spazio 3D;

15: porta l'oggetto a livello del suolo;

16: se un oggetto è composto da più parti e queste sono state spostate, riporta tutto alle posizioni di *default*;
17: se un oggetto è stato ingrandito o rimpicciolito, riporta le dimensioni a quelle di *default*;
18: se un oggetto è stato ruotato, riporta la rotazione alla vista di *default*;
19: salva l'oggetto 3D nei *Material*;
20: un oggetto 3D può (non necessariamente però) essere visualizzato con diversi materiali applicati; questo pulsante consente la scelta del materiale;
21: un oggetto 3D può (non necessariamente però) avere diversi layout; con questo pulsante si può scegliere quale;
22: un oggetto 3D può (non necessariamente però) avere delle parti mobili rispetto alle altre; con questo pulsante si può scegliere una delle parti e con un cursore decidere l'entità dello spostamento rispetto alle altre (es. lo schermo di un *laptop* che può essere chiuso sulla tastiera o più o meno alzato rispetto a questa).

Root Manipulator

Consente di muovere, ruotare e scalare l'oggetto nello spazio:
23, 24, 25: assi di traslazione, trascinando una freccia, si muove l'oggetto lungo l'asse selezionato;
26: consente il movimento lungo tutti gli assi;
27, 28, 29: rotazione attorno all'asse del colore corrispondente;
30, 31, 32: li indico ciascuno due volte, sono i "poli" degli assi di ingrandimento/rimpicciolimento; agendo su questi, nel *Root Manipulator*, si può deformare non omogeneamente l'oggetto; indicano anche la direzione di tali assi, le cui direzioni corrispondono in genere a quelle degli assi di spostamento se l'oggetto non viene modificato. Non è sempre così, comunque: nello *scooter* il manubrio e la ruota anteriore costituiscono una parte diversa rispetto al resto del mezzo, perché volendo possono essere ruotati indipendentemente; in questo caso la parte manubrio/ruota può essere manipolata con un proprio *Root Manipulator*, chiamato quindi *Part Manipulator*.
33: ingrandimento o rimpicciolimento.

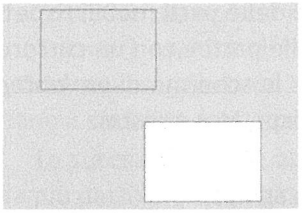
La terna degli assi 3D è: x= asse orizzontale, sinistra-destra, rosso; y= asse verticale, su-giù, verde; z=asse orizzontale, avanti-indietro, azzurro. Nell'immagine non sembrano così, perché l'oggetto è ruotato di circa 90°.

Se come oggetto 3D metto sul *Canvas* un manichino (= raffigurazione 3D di un essere umano), l'*Object Launcher* mostra più opzioni, legate proprietà specifiche del manichino.

Le varie parti del *Root Manipulator* possono essere nascoste deselezionando le loro icone nella *Sub Tool Detail > Operation > On-screen manipulator*; l'*Object Launcher* può essere nascosto dal menu *View*.

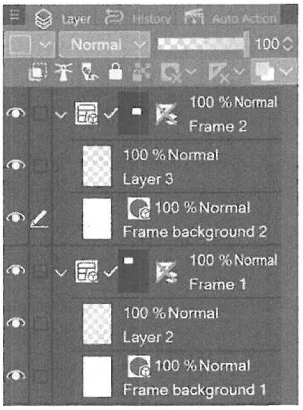
3D layer

Un *3D layer* è un livello che contiene un ambiente 3D, che viene creato in corrispondenza di un documento, di una selezione o di una vignetta e caratterizzato da un sistema prospettico a tre punti di fuga. Quindi può essere realizzato anche uno spazio 3D per ciascuna vignetta in una tavola o dove si ritenga necessario averne uno. Un *3D layer* viene creato automaticamente quando si trascina un oggetto 3D dai *Material* sul *Canvas*, ma può essere creato anche senza l'utilizzo di un oggetto 3D, agendo dai livelli o dal menu *Layer*.

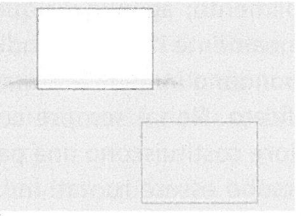


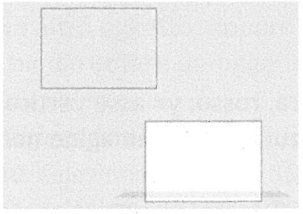
In un nuovo documento creo due vignette con *Create frame > Rectangle frame;*

nella *Layer palette* vengono creati le due *Layer folder* con le relative *Layer Mask*;



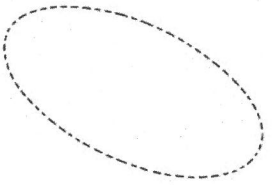
seleziono un livello della prima vignetta, poi o con tasto destro > *New Layer > 3D layer* oppure dal menu *Layer > New Layer > 3D layer* creo il *3D layer*;



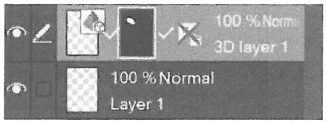


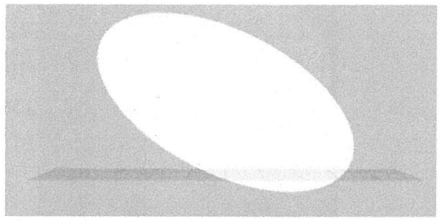
faccio la stessa cosa con la seconda vignetta; passando alla seconda, la costruzione nella prima diventa invisibile, tuttavia è ancora al suo posto. Ora ogni vignetta ha il proprio sistema prospettico.

Per creare un *3D layer* invece delle vignette si può utilizzare una selezione.

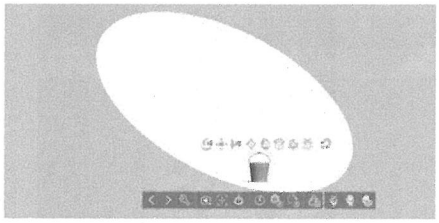


Clicco con il tasto destro in un livello scelgo *New layer > 3D layer*; viene creato il *3D layer* sopra al livello, con la propria *Layer Mask;*





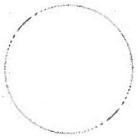
trascino dai *Material* un oggetto, ad esempio un secchio;



se muovo l'oggetto e seleziono poi un altro livello vedo che la *Layer Mask* limita la visibilità.

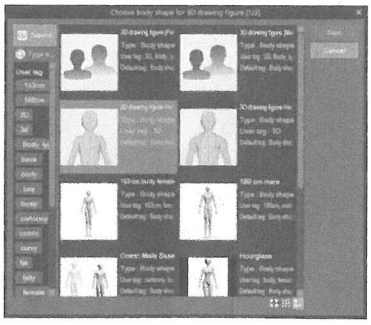
3D drawing figure

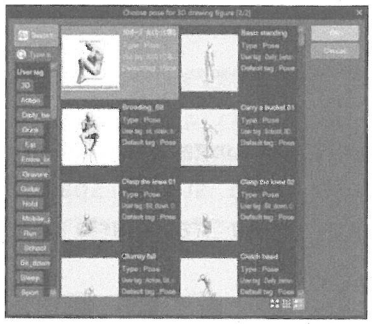
È analogo al *3D layer*, ma quando si sceglie *3D drawing figure* appare dapprima la finestra per scegliere un manichino da inserire, e poi la finestra per scegliere la posa da attribuirgli.

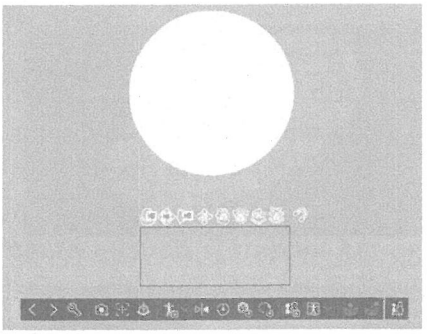


In un nuovo documento, disegno ad esempio una selezione tonda;

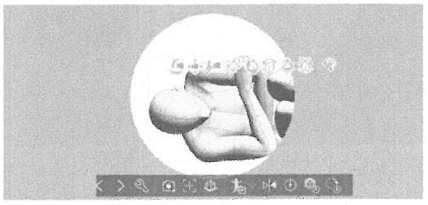
con tasto destro > *New Layer > 3D drawing figure* oppure dal menu *Layer > New Layer > 3D drawing figure,* creo il *3D layer*; appare prima la finestra di scelta del manichino, poi quella della posa;







fatta la scelta, la selezione scompare, nella *Layer palette* appare il livello *3D drawing figure*, con la sua *Layer Mask*. Il tutto assume l'aspetto di un foglio viola bucato, con il buco che corrisponde alla selezione iniziale. Nel *Canvas* viene anche posizionato il manichino in posa: è possibile che non sia centrato nel buco, però se ne vede l'inviluppo; in tal caso basta spostarlo con il *Movement Manipulator*;



con i manipolatori definire la posizione del soggetto;

selezionando un altro livello la *Layer Mask* diventa invisibile e rimane il soggetto nell'aspetto finale.

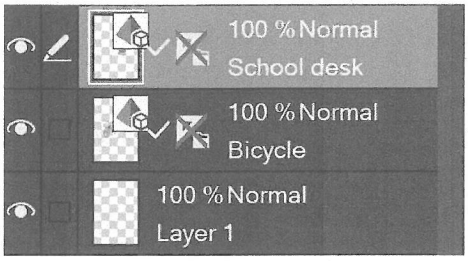
Come si può vedere, la visibilità è limitata dalla *Layer Mask*, che segue la forma della selezione iniziale. Con le vignette la cosa è analoga, con l'aspetto limitato sui bordi.

Posizionare più oggetti in scena

Quando inserisco un oggetto 3D trascinandolo dai *Material*, viene automaticamente creato un *3D layer*, caratterizzato da una prospettiva a tre punti.

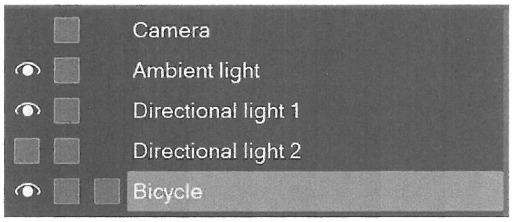
Se voglio aggiungere un altro oggetto 3D nello stesso spazio prospettico, basta trascinarlo sul *Canvas*.

Se prima di aggiungere un secondo oggetto passo a un livello che non è un *3D layer*, verrà creato un nuovo *3D layer* proprio di quell'oggetto, che avrà una visualizzazione indipendente. Cioè, se ruoto la vista del primo oggetto con il *Movement Manipulator*, il secondo rimarrà fermo, e viceversa.

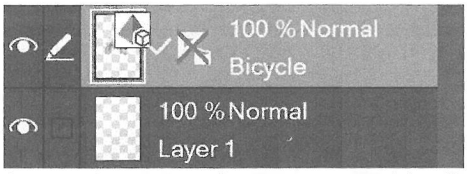


I due oggetti stanno su livelli differenti. Ruoto la vista della bici, il banco sta fermo.

Nella *Sub Tool Detail*, in *Object list* vedo l'elenco degli oggetti del livello selezionato che sono presenti sul *Canvas*: selezionando il livello della bici, l'*Object list* riporta, oltre agli oggetti di *default*, solo la bicicletta.



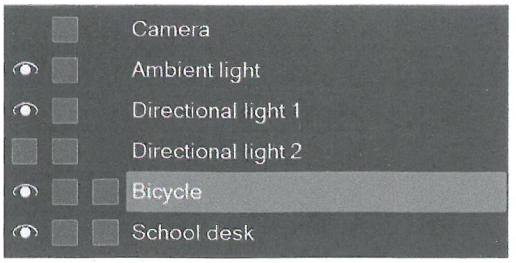
Se rimango sul *3D layer* creato con il primo oggetto, le visualizzazioni di entrambi saranno coerenti, e sarà possibile anche manipolarli assieme.



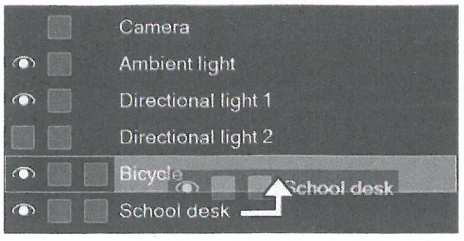
Il secondo oggetto è contenuto nel livello del primo. Ruoto la vista della bici, il banco la segue.

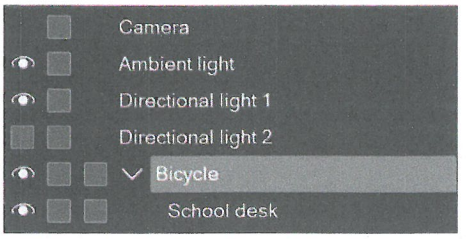
Attenzione: negli esempi precedenti ruoto la vista gli oggetti (con il *Movement Manipulator*), non gli oggetti in sé: in pratica, ci giro attorno. Anche se gli oggetti sono nello stesso *3D layer*, se seleziono l'oggetto bicicletta e lo ruoto con il *Root Manipulator*, l'oggetto banco rimane fermo.

L'*Object list* del *3D layer* della bici riporta anche il banco, ma ciò nonostante i due oggetti sono ancora fisicamente indipendenti.



Dalla versione 2.2 è possibile creare una gerarchia padre-figlio con gli oggetti: trascinati due (o più) oggetti nello stesso *3D layer* è possibile vincolarli l'un l'altro nella *Sub Tool Detail* > *Object list*, scegliendone uno come principale, il padre, e trascinando il secondo, il figlio, sopra al primo.

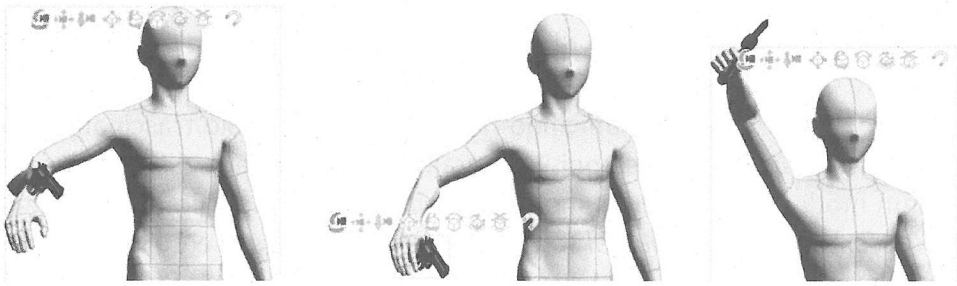




In questo modo se si apportano delle modifiche all'oggetto padre tramite il *Root Manipulator*, come una rotazione o una traslazione, queste vengono estese anche all'oggetto figlio.

Utilizzando la disposizione gerarchica è possibile legare un oggetto a un manichino in una posizione perticolare, es. una pistola a una mano o un paio di occhiali alla testa. Una volta stabilita la gerarchia, selezionando

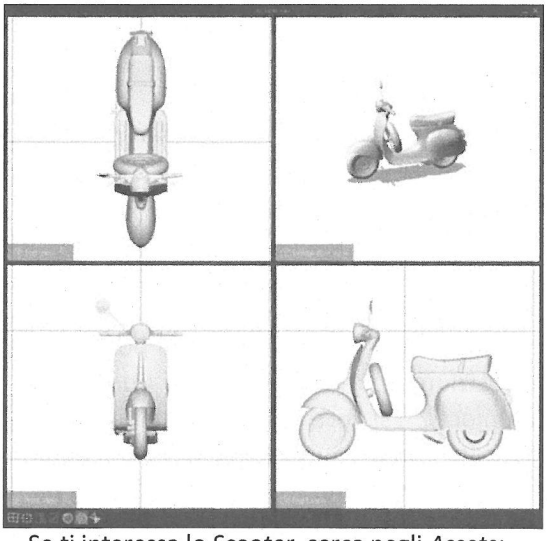
l'oggetto figlio diventa disponibile l'opzione *Attachment point*, in cui sono elencati una serie di punti chiave del manichino: basta selezionarne uno e l'oggetto figlio si sposta in prossimità del punto. Con qualche aggiustamento si perfeziona la posizione, dopodiché qualsiasi movimento di quel punto dell'oggetto padre, il manichino, verrà seguito dall'oggetto figlio.



Un esauriente articolo (in inglese) sull'agomento si trova al *link* tinyurl.com/3whcyhh2.

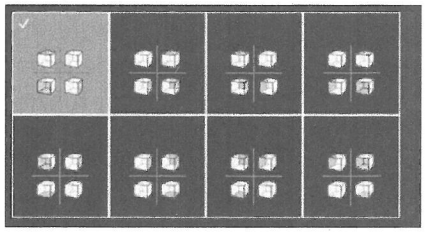
All sides view

Da *Window* > *All sides view* (o *CTRL* + J) si può aprire la finestra *All sides view*, divisa in quattro parti, in ciascuna delle quali è visibile la scena da un punto di vista diverso. Gli oggetti si possono anche controllare da ciascuna di queste viste, permettendo una gestione più agevole nel caso di più oggetti in scena.



Se ti interessa lo *Scooter*, cerca negli *Assets:* 1686670

Nella barra sotto alle viste ci sono alcune icone: la prima consente di aprire un'altra finestra che permette di selezionare quali viste mostrare.



All sides view è disponibile solo nell'edizione EX.

Manichini

In *Material > All materials > 3D > Body type* si trova la libreria dei manichini; con lo stesso percorso ma in *Pose* si trova la libreria delle pose, che basta trascinare sul manichino per fargliele assumere. Le pose possono essere anche create dall'utente agendo sugli snodi del corpo del manichino e poi essere salvate tra i materiali. Anche l'aspetto del manichino può essere modificata, e così si può farlo dimagrire o ingrassare o si può variare la dimensione della testa, ecc.

Si può posizionare un manichino nel *Canvas* anche solo trascinando dai *Material* una posa: ci pensa poi il programma ad abbinare alla posa trascinata un modello. Di *default* il modello posizionato è quello impostato in *File > Preferences > 3D > Model settings > Default 3D figure* e quindi, se è selezionato un modello maschile, anche se sull'anteprima della posa è presente un modello femminile verrà messo in scena un maschio, e viceversa.

Quando si trascina un manichino sul *Canvas*, al di sotto di esso appare *l'Object Launcher*; se non si vede, bisogna attivarla da *View > Object Launcher*. In chiaro i comandi già visti più sopra (pagg. 215 e 216) in grassetto i comandi propri dei manichini.

34: Registra la posa del manichino tra i *Material*; c'è un elenco a scomparsa, poiché ci sono anche le opzioni per salvare la posa della mano sinistra o di quella destra;

35: *Flip*, riflette orizzontalmente il manichino;

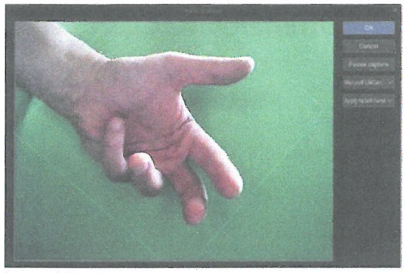
36: registra la forma del corpo tra i *Material*, come nuova *3D drawing figure*;

37: anche qui un elenco a scomparsa, che consente di:

- mettere in posa il manichino usando la tecnologia *Pose Scanner*, che facendo l'analisi di un'immagine di riferimento (presa ad esempio in rete) fa assumere al manichino la stessa posa della persona nell'immagine. Per far ciò si collega a un *server* di Celsys, per cui per funzionare serve la connessione a Internet.

Dalla v. 3 è possibile far assumere ai manichini di CSP anche una posa scelta dal sito posemaniacs.com: dopo aver posizionato un manichino sul *Canvas*, andare in *File > Import > 3D pose (Posemaniacs)...*; si apre il sito posemaniacs.com, da cui si può scegliere una posa da applicare con un pulsante. Il sito può chiedere una conferma per poter interagire con il programma.

- applicare una posa presa dai *Material*;
- utilizzare l'*Hand Scanner*: collegando una *webcam* al PC e inquadrando una mano, permette di far assumere a una delle mani la stessa posa, in tempo reale!

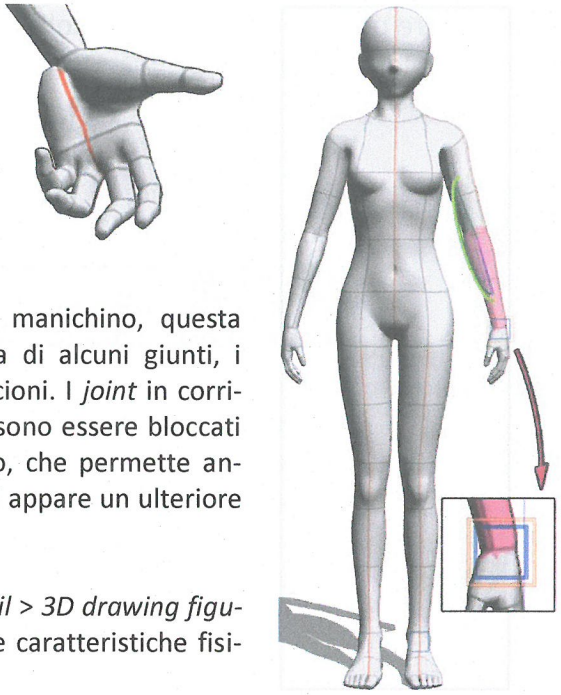


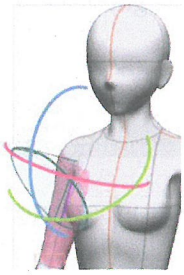
Hand Scanner

38: Se seleziono una parte del manichino, questa cambia colore; in corrispondenza di alcuni giunti, i *joint*, appaiono dei quadrati arancioni. I *joint* in corrispondenza di questi quadrati possono essere bloccati in posizione con questo comando, che permette anche di sbloccarli. Nei *joint* bloccati appare un ulteriore quadrato blu, più interno;

39: sblocca tutti i *joint* bloccati;

40: apre o chiude la *Sub Tool detail* > *3D drawing figure*, in cui è possibile modificare le caratteristiche fisiche del manichino.





Quando si seleziona una parte del corpo, appare un *Local Manipulator*, per muovere solo quella parte.

Esistono vari *software* che permettono di realizzare dei manichini all'esterno di CSP che poi possono essere importati; cito, tra gli altri, VRoid Studio, Make Human (gratuiti), Poser (a pagamento).

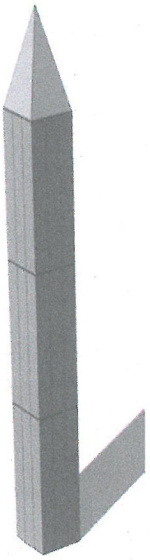
Primitive

Le primitive sono oggetti 3D semplici, forme geometriche come poligoni o solidi (cubi, prismi, piramidi, sfere), che possono essere utilizzate per creare velocemente dei modelli (oggetti, edifici, ecc.) anche composti, utilizzabili come riferimento nei disegni.

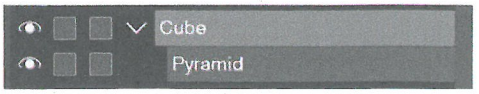
Ad esempio, compongo un obelisco formato da un parallelepipedo (derivato dalla primitiva cubo) e da una piramide a base quadrata (derivata da una a base esagonale).

Nella *Sub Tool Detail* , *STD*, agisco su *Transform* e *Primitive* per modificare le dimensioni relative dei lati e diminuire il numero delle facce della piramide. Ricordando di tenere spuntato *Snap to 3D models*, posso spostare

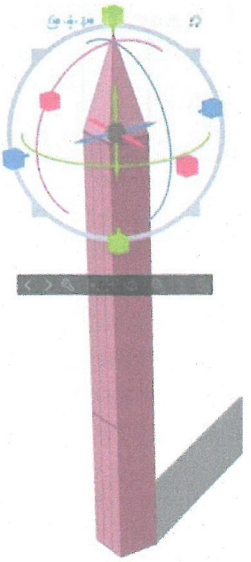
e posizionare opportunamente i due solidi fino a ottenere un oggetto composto che ricorda un obelisco.



In *Object list* stabilisco una gerarchia padre-figlio, in modo da poter spostare insieme i due oggetti.



Se mi soddisfa, posso ora registrare l'obelisco tra i *Material*, selezionando prima i due oggetti nella *Object list* (diventeranno rosa), e poi, da *Edit* > *Register Material* > *Image*, registrarlo in un percorso tra i materiali.

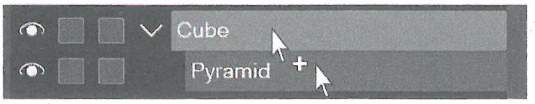


L'*Object Launcher* di una primitiva ha poche icone, tutte già viste tranne l'ultima, *Save 3D primitive to Material palette*.

Questa icona serve a registrare una primitiva tra i *Material* dopo averla modificata.

Se volessi usare questa icona per registrare l'oggetto composto non potrei farlo, non sarebbe neanche cliccabile, neanche se nella *Object list* ho stabilito una gerarchia.

Per registrare un oggetto composto devo selezionare i suoi componenti nella *Object list*, ovvero deve apparire tutto rosa.



Cambiare forma, colore e *texture*

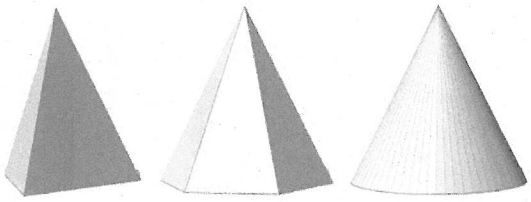
Una volta posta una primitiva sul *Canvas* è possibile modificarne le proprietà. Per esempio, come visto appena più sopra, mi serviva una piramide a base quadrata, mentre la primitiva a disposizione nei *Material* è a base esagonale.

Quando trascino una primitiva sul *Canvas*, automaticamente viene selezionato lo strumento *Object*, e nella *Tool property* appaiono le impostazioni

relative. Io spesso preferisco aprire la *Sub Tool Detail palette*, perché mi sembra più ordinata e chiara(ricordare che la *Tool property* è la versione "ridotta" delle *Sub Tool Detail*, se manca qualcosa si può andare a cercarla lì).

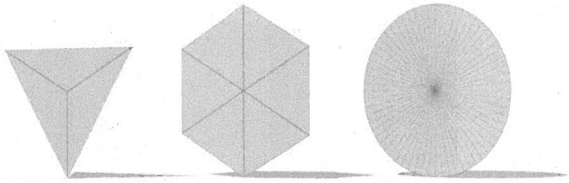
Forma

Nella *STD*, sotto a *Primitive* trovo *General primitive > Number of division*: X, Y, Z (solo X, Y nel caso piani, poligoni e sfera), in cui si può modificare il numero di divisioni lungo l'asse scelto.



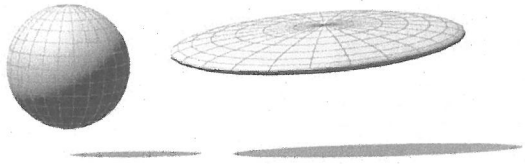
Così, a una piramide si può far diminuire il numero dei lati della base fino a 3, per farla diventare un tetraedro, oppure aumentarli fino a 64, rendendola di fatto indistinguibile da un cono.

Anche la primitiva *Polygon* ha 6 lati, che possono essere ridotti a 3 per ottenere un triangolo o aumentati a 64 rendendola praticamente un cerchio.



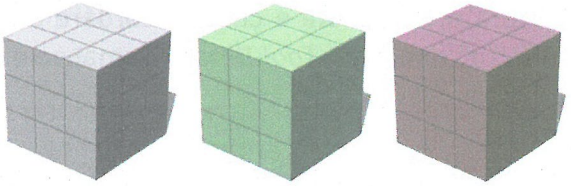
Agendo su *Transform > Transform > Object scale:* X, Y, Z posso modificare le dimensioni lungo gli assi, cosicché posso ottenere una piramide altissima oppure tozza, una sfera che è più un disco volante, o un cubo che è un parallelogramma.

Di *default* è spuntata la casellina *Fixed ratio*, che fa variare in proporzione le varie dimensioni, se tolgo la spunta le dimensioni sono modificabili indipendentemente.



È possibile registrare la nuova forma nei *Material*, da *Primitive > Register material* o con l'icona già vista nell'*Object launcher*.

Colore

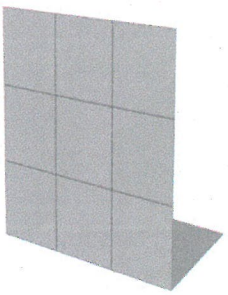


È possibile cambiare il colore della primitiva, da *Primitive > 3D primitive texture > Color*, sempre nella *STD*.

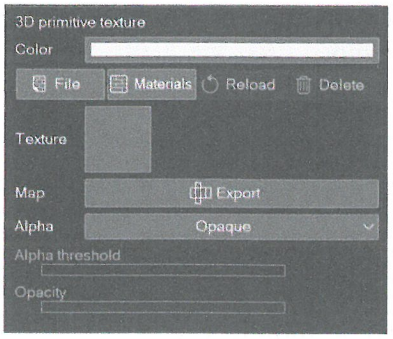
Da *Primitive > Shadows* si può scegliere se applicare o meno la luce e se proiettare o meno un'ombra. Le proprietà delle fonti di illuminazione, direzionale e ambientale, si modificano in *Light Source*.

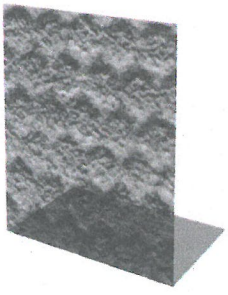
Texture

È un'immagine che riveste la superficie della primitiva. Può essere uno dei *Material* a disposizione oppure venire importata dall'esterno, o creata appositamente.



Metto nel *Canvas* per esempio un piano quadrato. Nella *STD* , in *Primitive > 3D primitive texture > Texture*, c'è un riquadro di anteprima che in questo momento è vuoto.

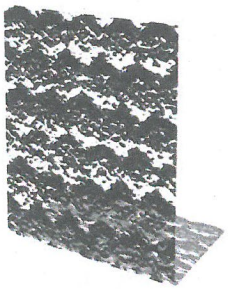




Clicco sul pulsante *Materials* per aprire la finestra da cui posso scegliere una *texture* dai *Material*. Dando l'*OK* verrà applicata e la *texture* utilizzata appare nell'anteprima; poco più sotto c'è il menu a tendina *Alpha*, con il quale posso gestire la trasparenza della *texture*. *Texture* diverse hanno diverse impostazioni di *default* per questo parametro. Qui la scelta, ad es., è *Semi-transparent.*

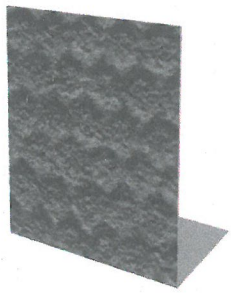
Con *Semi-transparent* la *texture* può esser resa trasparente fino quasi a scomparire. Notare che nell'immagine si vede l'ombra dietro: la primitiva serve quindi solo come appoggio, se la *texture* è traparente non vedo al di

sotto la primitiva: questa è solo un indicatore di uno spazio con una determinata forma.



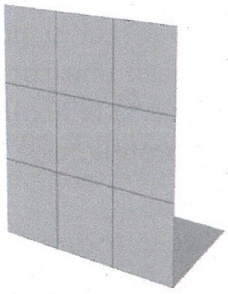
Se *Alpha* è su *Remove with treshold* si stabilisce una soglia sotto alla quale la *texture* è opaca e sopra è trasparente. Si attivano gli *slider Alpha threshold* e *Opacity*.

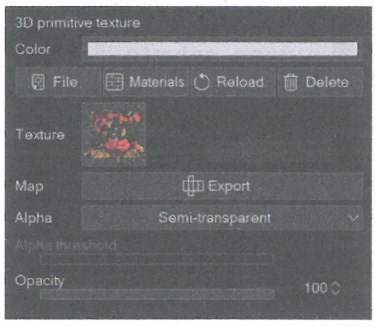
Con *Opaque* la *texture* è opaca. In questa modalità la *texture* assumerà il colore presente nella barra del colore, sempre in *3D primitive texture*.



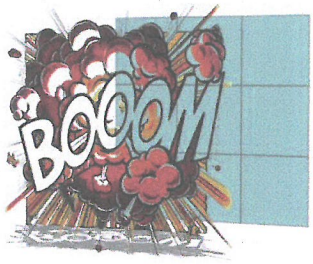
L'immagine per una *texture* può essere esterna, magari creata apposta. Nell'esempio che segue utilizzo una vignetta in cui ho eliminato il colore bianco, sostituendolo con la trasparenza e salvando l'immagine come .png, un formato che supporta, appunto, la trasparenza.

In *Primitive > 3D primitive texture* clicco sul pulsante *File*, cerco l'immagine e infine clicco su Apri.

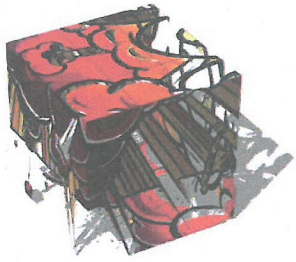




L'immagine .png viene applicata alla primitiva, mantenendo anche la trasparenza, come si può vedere osservando l'ombra proiettata oppure mettendo un secondo piano colorato dietro.



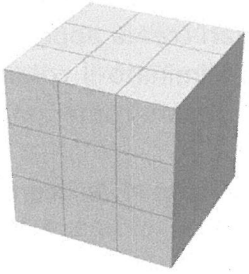
Anche la primitiva di un solido può essere ovviamente rivestita con una *texture*.



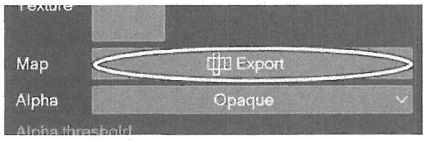
UV Map

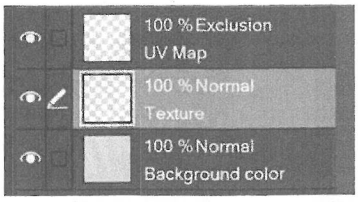
Utilizzando un'immagine generica, come quella che ho usato io, come si vede non sempre porta a risultati memorabili. In *Primitive > Texture settings* si può modificare il comportamento della *texture*, prevedendo delle opzioni di ripetizione (*Tiling*) o di spostamento sulla superficie della primitiva (*Position*); esiste però il modo di preparare un'immagine che si adatti precisamente alla primitiva su cui si sta lavorando, anche se questa è stata deformata: usando le *UV Map*.

Le *UV Map* si possono pensare come quelli che in geometria sono chiamati gli sviluppi dei solidi sul piano. Il nome deriva dagli assi U e V del piano 2D sui cui è disegnata la mappa (*Map*), per non confonderli con gli assi X, Y e Z, propri del 3D. Metto un cubo nel *Canvas*;



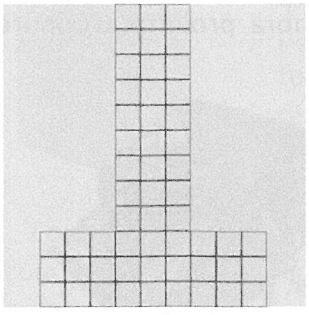
nella *STD*, da *Primitive > 3D primitive texture > Map* clicco su *Export*;



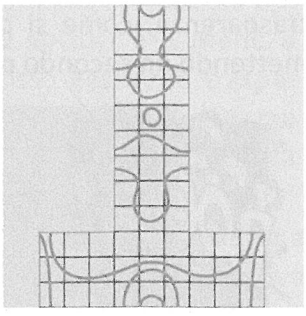


viene salvato il *file* Map.clip (a cui si può cambiare il nome) con tre livelli: uno con il colore di sfondo, uno che conterrà la *texture* e uno con l'*UV Map* vera e propria, cioè lo sviluppo della primitiva.

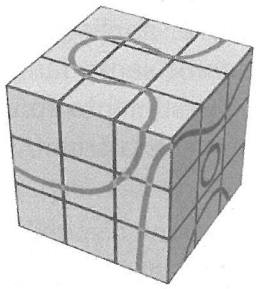
Se al momento dell'esportazione *Alpha* è su *Opaque*, il livello *texture* sarà trasparente; se invece è su una delle altre modalità, sarà dello stesso colore del livello *Background*. Apro il *file* e a schermo vedo lo sviluppo del cubo:



utilizzando le linee come guida (che corrispondono alle divisioni lungo gli assi della primitiva) posso ora costruire una *texture* dedicata.



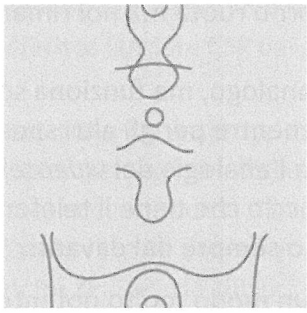
La *texture* va disegnata nel livello *Texture* (eh già); alla fine salvo il *file*, sovrascrivendo l'originale o con un altro nome.

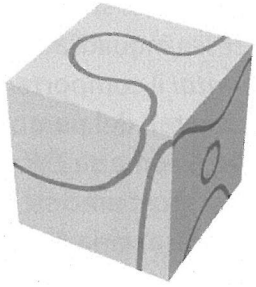


Da *Primitive > 3D primitive texture> File* scelgo il *file* appena salvato e la *texture* viene applicata alla primitiva.

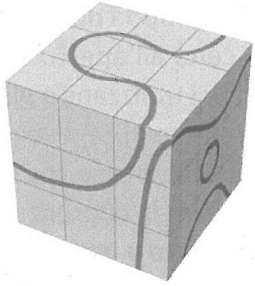
Se salvo il *file* di mappatura con tutti i livelli, vengono salvate anche le linee di costruzione. Magari non voglio che si vedano, anche perché una volta applicata alla primitiva, risultano piuttosto spesse.

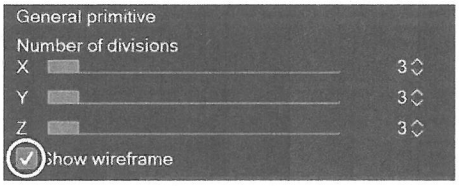
È meglio salvare il *file* Map.clip spegnendo prima il livello *UV Map*. Così, le linee di costruzione non vengono salvate e la *texture* applicata è costituita solo da ciò che si è disegnato.





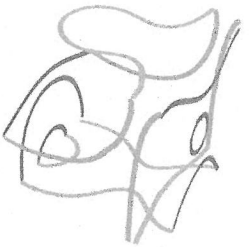
Se per qualche motivo dovessero servire le linee di divisone della primitiva, nella *STD*, in *Primitive > General primitive*, mettere la spunta a *Show Wireframe*.





È interessante scoprire le possibilità di rappresentazione della *texture* utilizzando o meno la trasparenza nei livelli del *file* Map.clip o spegnendoli prima dell'esportazione, usata in combinazione con le opzioni del parametro *Alpha*.

Ad es. tenendo visibile solo il livello *Texture* nel Map.clip e, applicando la mappa con *Alpha Semi-transparent* senza far proiettare le ombre, ottengo solo il rivestimento "puro" del cubo, su tutte le facce, senza che la primitiva sia visibile.



Un'opzione disponibile per le primitive "piatte", piani e poligoni, è *Primitive > General primitive > Follow camera*.

Quando questa è impostata su *Off*, ruotando il punto di vista, cambia il lato della primitiva che osserviamo.

Su *On*, il piano della primitiva rimane sempre perpendicolare alla linea di vista; in pratica segue la camera, un po' come quando ci si fa un video col telefonino girando su noi stessi e tutto attorno ruota ma noi rimaniamo sempre con la stessa inquadratura.

Su *Only horizontal* il comportamento è analogo, ma funziona solo per spostamenti orizzontali del punto di vista, mentre per gli altri spostamenti il comportamento è come su *Off*. Seguendo l'analogia del *videoselfie*, girando su noi stessi spostiamo su e giù il braccio che tiene il telefono: l'inclinazione di ripresa varia, ma ci vediamo sempre dal davanti.

Utilizzare primitive e *texture* può essere un modo molto potente per mettere in campo i nostri disegni con la corretta prospettiva. Se sto disegnando una scena all'aperto o un ambiente particolare posso disporre ad esempio gli edifici utilizzando gli ingombri dati dalle primitive e poi rivestire le pareti con delle *texture* disegnate da me.

Non solo, posso spostarmi nell'ambiente per cambiare punto di vista senza perdere la coerenza tridimensionale e prospettica.

Imparare a usare questi strumenti in modo corretto richiede certamente un po' di tempo, ma può farne risparmiare molto in seguito.

Clip Studio

Dalla v. 1.6.2, l'icona di CSP non viene più visualizzata di *default* sul *desktop* e al suo posto appare l'icona di un altro programma, Clip Studio (CS), dal quale si può lanciare il programma principale. CS è un'applicazione che permette l'accesso a vari servizi, tra cui la gestione della propria libreria di materiali, l'accesso ai propri *file* recenti, agli *Assets* da cui scaricare (o caricare) nuovi materiali e ad altri servizi *online, e* lanciare anche CSM (se installato).

Con la v. 3, l'interfaccia di CS è stata modificata rispetto al passato, introducendo un'organizzazione degli elementi contenuti un po' diversa rispetto alle versioni precedenti. È caratterizzato dalla scritta START in alto a sinistra, e qualcuno auspica che diventi parte del nome del programma. Nella parte sinistra dello schermo sono incolonnate alcune icone, la prima delle quali è *Draw*, che serve a lanciare CSP.

Se si preferisce lanciare CSP dal *desktop*, seguire quanto scritto a pag. 262.

Assets

Gli *Assets* sono un insieme di risorse (dai materiali veri e propri ai pennelli, dai *color set* agli *workspace*, ecc.) raccolti in una specie di *browser* specializzato, accessibile da CS cliccando sull'icona quadrata in alto a destra e poi cliccando l'icona *Search for Material - Assets*. In verità è possibile accedervi anche *online*, da tinyurl.com/mryesckb, ma al momento di scaricarli viene comunque aperto automaticamente (previa autorizzazione) Clip Studio, da qui effettuare effettivamente il *download*. Nella casella *Search* si cerca la risorsa desiderata e, trovata, la si scarica.

Ogni *Material* negli *Assets* è contraddistinto da un numero identificativo univoco (*Content ID*).

Questo può risultare importante per ritrovare eventualmente un materiale notato ma non ancora scaricato, oppure per segnalarlo velocemente ad altri utenti, ecc. I materiali scaricati si trovano nella cartella *Download* nei *Material* di Clip Studio Paint. È inoltre possibile caricare i propri materiali negli *Assets*, vedi a pag. 238).

Non riesco a scaricare i materiali dagli *Assets*

Era un problema che si verificava soprattutto quando c'è stato il passaggio alla v. 1.6.2. Qualcuno, utilizzando una versione antecedente di CSP, non riusciva a scaricare i *Material*. A parte rallentamenti dovuti alla rete,

dovrebbe essere quindi un problema transitorio; assicurarsi di non avere una versione di CSP precedente alla 1.6.2.

Nella cartella *Download* non trovo un materiale scaricato dagli *Assets*

Qualche utente del gruppo FB ha lamentato questo problema; talvolta tra lo scaricamento in CS e l'effettiva presenza nella cartella *Download* dei *Material* può passare qualche secondo (non so dovuto a cosa, forse alla frequenza di aggiornamento della cartella). Tuttavia, per alcuni sembra non essere così semplice. Un utente ha riportato che in una situazione analoga è riuscito a far apparire il materiale scaricato nella cartella *Download* dopo aver cliccato sull'icona *Data Transfer* in CS (le freccette a fianco del saldo dei punti *Clippy* e che aprono la finestra dei *download*). Nell'interfaccia della v. 3.0.0, *Data Transfer* si trova cliccando l'icona con l'ingranaggio; non so se il metodo riportato funzioni ancora.

Punti *GOLD, Clippy tokens e Clippy tickets*

Alcuni materiali degli *Assets* sono gratuiti, altri sono scaricabili previo pagamento di punti *GOLD* oppure di punti *Clippy.*

Punti *GOLD*: sono una specie di valuta interna a CS, acquistabili dal sito di CS e validi per un anno dalla data del loro acquisto, dopodiché vengono cancellati; all'inizio del mese in cui scadono, arriva una *email* che ricorda di spendere i *GOLD* entro la fine e l'avviso appare anche tra le notifiche in CS. In teoria, vendendo i propri materiali, sarebbe possibile farsi pagare in punti *GOLD*, ma per far ciò bisogna avere un conto corrente in una banca giapponese e questo ha annullato le mie velleità di diventare ricco ☺.

Quanto costano i punti *GOLD*? Al *link* tinyurl.com/mvm7f4pm cliccare su *Enter card information* (senza paura); si apre un'altra pagina in cui viene detto che 1 *GOLD* corrisponde a 1 *yen* giapponese e, a sua volta, grossomodo a 0,01 dollari americani -un *cent*- tasse incluse (dipende dal cambio). Poi si può ricavare il valore in euro.

Nell'estate 2020 è stato lanciato un nuovo sistema a punti, parallelo ai *GOLD*, denominato *Clippy points* (CP), accessibile da chi ha un *account* Clip Studio. All'indirizzo tinyurl.com/mx84ue92 si trovano le informazioni per il loro utilizzo; ho provato a tradurla e a metterla un po' in ordine.

Il sistema *Clippy* è composto da due tipi di punti: i *Clippy tokens* (= gettoni) e i *Clippy tickets* (= biglietti); entrambi si possono accumulare utilizzando i servizi di CS, ma sia i *Clippy tokens* che i *Clippy tickets* non possono essere acquistati. Si possono acquistare (o meglio, barattare) punti *GOLD* utilizzando i punti *Clippy* ancora non riscossi (cioè *Clippy tickets* di cui non si

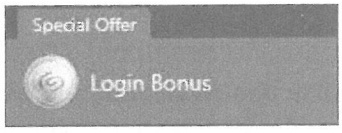
è ancora fatto il *redeem,* il riscatto). In questo modo, i punti *GOLD* si acquistano come *GOLD code*, un codice che viene inviato alla propria *email* per la riscossione. Ogni *GOLD code* costa 5000 *Clippy tickets* e dà diritto a 500 punti *GOLD*.

Clippy tokens. Possono essere guadagnati:

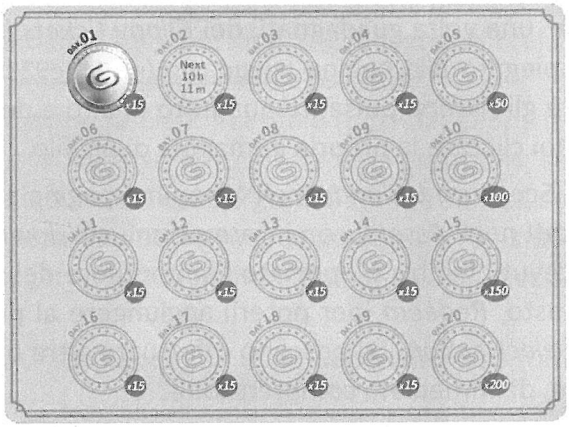
- diventando un membro *GOLD* di CS (si guadagnano tra i 1500 e i 1980 *Clippy tokens* con un abbonamento *GOLD* mensile da 200 punti *GOLD,* vedi *GOLD Membership* a pag. 237);
- pubblicando del materiale gratuito negli *Assets* (si guadagnano 150 *Clippy tokens*); l'accredito dei 150 *Clippy* viene fatto 48 ore dopo la pubblicazione; se si elimina il materiale o lo si trasforma a pagamento prima delle 48 ore, non verranno corrisposti *Clippy*.

Attenzione: controllare ogni tanto la pagina indicata, perché nel tempo l'ammontare dei *Clippy* così assegnati varia (erano 100 quando è stato introdotto il sistema); se si pubblicano più materiali durante un giorno, solo il primo pubblicato dà diritto ai *Clippy*. Il passaggio del giorno è stabilito alle ore 24, fuso del Giappone.

- accedendo a CS nei periodi di *Login Bonus*.



In determinati periodi, di cui si viene avvisati tramite *email*, accedendo a CS appare il pulsante *Login Bonus*. Cliccandolo una volta al giorno per il periodo di *Bonus*, si guadagnano alcuni *Clippy*, che talvolta aumentano in alcuni giorni particolari (nell'immagine a lato, ogni cinque giorni i *Clippy* assegnati sono stati di più). Nelle versioni antecedenti alla 3, il pulsante era nella colonna a sinistra; suppongo verrà mantenuta questa posizione anche con la v.3 (mentre scrivo non c'è stato ancora alcun periodo *Bonus* con la v.3). Dopo la fine del periodo dei *Login Bonus*, i *Clippy tokens* rimangono comunque disponibili. Essi sono memorizzati in uno speciale *Clippy wallet* (= portafoglio *Clippy*), raggiungibile da CS premendo l'icona dei punti *Clippy*



nella barra in alto (dalla versione 1.10.0; nelle precedenti bisogna cliccare sull'icona dei punti *GOLD*). Nella v.3 tale icona non c'è e i punti *Clippy* si controllano cliccando sull'icona *Account* nella colonna a sinistra, poi cliccare *Account information* e, nella pagina *web* che si apre scegliere *Point Service*. Si può anche aprire direttamente il proprio *browser* alla pagina tinyurl.com/mr2365cr.

I *Clippy tokens* possono essere spesi:

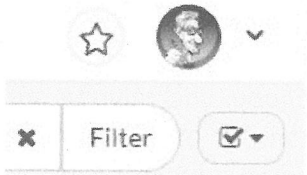
- per comprare materiali *Clippy* (*Clippy materials*) negli *Assets*, che costano partire da 10 *Clippy tokens* l'uno, vedi tinyurl.com/4hs775vk;
- lasciandoli come regalo nei materiali di un altro utente presenti negli *Assets*, da 10 a 50 *Clippy tokens*;
- estendendo l'abbonamento a CSP per iPhone, 30 *Clippy tokens*.

I *Clippy tokens* scadono dopo sei mesi dal loro ottenimento; si viene avvisati della prossima scadenza via *email* e con notifica in CS. Non scadono se si ha una *GOLD membership*, vedi a pag. 237.

Clippy tickets. Possono essere guadagnati pubblicando materiali a "pagamento" (definiti *Clippy materials*) negli *Assets* e possono essere riscattati (fare il *redeem*) per ottenere in cambio *Clippy tokens*, punti *GOLD* o un codice di attivazione per l'abbonamento CSP per iPhone .

Per riscattare i *Clippy tickets*:

- una volta guadagnati dei *Clippy tickets* (come spiegato alla pagina tinyurl.com/mx84ue92), aprire gli *Assets* (pulsante quadrato in alto a destra), poi cliccare la propria immagine di profilo.



Scegliere *Uploads*; nell'omonima pagina si trovano i propri materiali caricati negli *Assets*, con informazioni sui *download* effettuati, i *like* e i *gift* ricevuti. Inoltre è riportato l'ammontare dei CP guadagnati/in scadenza e un tasto, *Redeem*, per poterli aggiungere al proprio portafoglio. Con il tasto *Select action...* si possono effettuare altre operazioni di *editing* sul materiale, di immediata comprensione.

Per riscattare i punti premere su *Redeem*, si passa così alla pagina *Redeem Clippy Tickets*, in cui ci sono le opzioni per riscattare il valore dei *ticket*: convertirli in *tokens*, in *Gold* o in un codice di attivazione per estende-

re il tempo di utilizzo del programma (quando si utilizza un piano mensile). Il pulsante *Redeem* appare 48 ore dopo aver pubblicato un materiale. Solo dopo aver convertito i *tickets* in *token* o in *Gold* l'ammontare nel portafoglio viene aggiornato.

- scambiare i *Clippy tickets* con in *Clippy tokens* (a gruppi di 10) dal *Clippy wallet*; se nel proprio *Clippy wallet* non si vede il modo di convertire i *tickets* in *token* probabilmente è passato più di un anno da quando sono stati guadagnati e sono stati convertiti automaticamente.

La pagina che spiega l'utilizzo dei punti *Clippy* dice anche *"You can also redeem your earned Clippy tickets for rewards from this page (Limited to 200,000 per month for GOLD charge codes)"*, letteralmente: "Puoi anche riscattare i tuoi *Clippy tickets* guadagnati per ottenere premi da questa pagina (limitato a 200.000 al mese per i codici di addebito *GOLD*); non si capisce a quale pagina si riferisca, di sicuro non quella dove questa frase è scritta. La soluzione logica è che faccia riferimento sempre alla pagina *Redeem Clippy Tickets*, anche se non capisco la sostanziale ripetizione.

Se si elimina un materiale, i *Clippy tickets* legati a quel materiale sono convertiti in *Clippy tokens*. Se un materiale negli *Assets* è ritenuto inappropriato da un amministratore può venire eliminato. I *Clippy tickets* legati a quel materiale non sono validi.

Si possono guadagnare *Clippy tickets*:

- postando materiali *Clippy* negli *Assets* (da 10 a 20.000 *Clippy tickets*). Se un altro utente acquista un materiale *Clippy* postato, si guadagnano i relativi *Clippy tickets*, che successivamente possono essere riscattati.
- ricevendoli in regalo. Un utente può lasciare in regalo (*gift*) dei *Clippy tickets* per un materiale, che poi possono essere riscattati. A tal proposito, se si scarica un materiale gratuito e incontra il nostro gradimento, è simpatico lasciare in regalo dei *Clippy*, quantomeno come ringraziamento per lo sforzo di chi lo ha creato. Non è obbligatorio, ci mancherebbe, però è un piccolo gesto di riconoscimento.

I *Clippy tickets* sono convertiti in *Clippy tokens* un anno dopo che sono stati guadagnati; non scadono se si ha una GOLD *membership*.

GOLD membership

La *GOLD membership* (= sottoscrizione *GOLD*) è un servizio a cui ci si può iscrivere per 200 punti *GOLD* al mese e genera *Clippy tokens* ogni mese.

- si ottengono 1500 *Clippy tokens* ogni mese, che incrementano di 20 *tokens* ogni mese successivo. Quindi, il primo mese si ottengono 1500 *Clippy tokens*; il secondo mese aumentano a 1520, il terzo a 1540, fino a un mas-

simo di 1980 *Clippy token* (che si raggiungono dopo due anni di sottoscrizione), che poi rimangono stabili mensilmente.

- I *Clippy tokens* e i *Clippy tickets* non scadono. I *Clippy tokens* e i *Clippy tickets* hanno una data di scadenza: i *Clippy tokens* scadono alla fine del mese, sei mesi dopo essere stati guadagnati. I *Clippy tickets* vengono spostati nel *Clippy wallet* e trasformati in *Clippy tokens* un anno dopo che sono stati guadagnati. Con una sottoscrizione *GOLD*, ciò non accade.

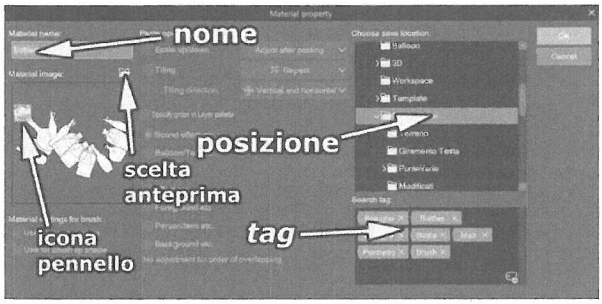
Per acquistare una *GOLD membership* cliccare *Account* in CS, poi su *Account information* e, nella pagina che appare, su *My Membership*; infine su *Get a GOLD membership*. O direttamente su https://tinyurl.com/3dt9ryv4.

Pubblicare un materiale negli *Assets* di Clip Studio

Come si pubblica un materiale negli *Assets*? E se ho pennello con una punta composta da diversi materiali? Devo caricarli separatamente? Per renderlo disponibile come lo ricompongo?

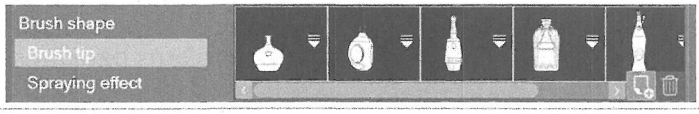
Prima di tutto, il nostro materiale originale deve essere salvato come *Material* in CSP. Faccio un esempio con un mio pennello, formato da più *tip* a forma di bottiglia (vedi es. pag. 156 e seguenti): è possibile salvare il pennello nella sua interezza come materiale.

Nella *palette Sub tool* cliccare col tasto destro sulla miniatura del pennello > *Register sub tool as material.* Dare un nome, una posizione, dei *tag* e salvare.



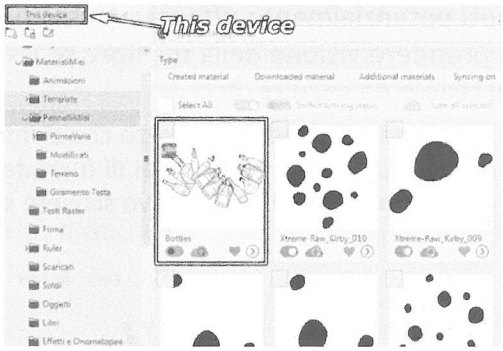
In un angolo dell'anteprima il pennello viene riportata l'iconcina con cui è stato registrato il *Sub tool* (es. una penna); sopra all'anteprima, l'icona di una cartella permette di scegliere un'immagine di anteprima diversa da quella di *default*.

Se si fa la prova e si trascina il *Material* appena creato nella *palette* dei pennelli e si va a vedere in *Brush tip*, si può verificare che la punta è composta da diversi materiali.



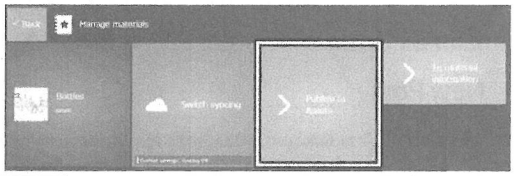
Aprire poi CLIP STUDIO; nella colonna a sinistra selezionare *Manage materials*.

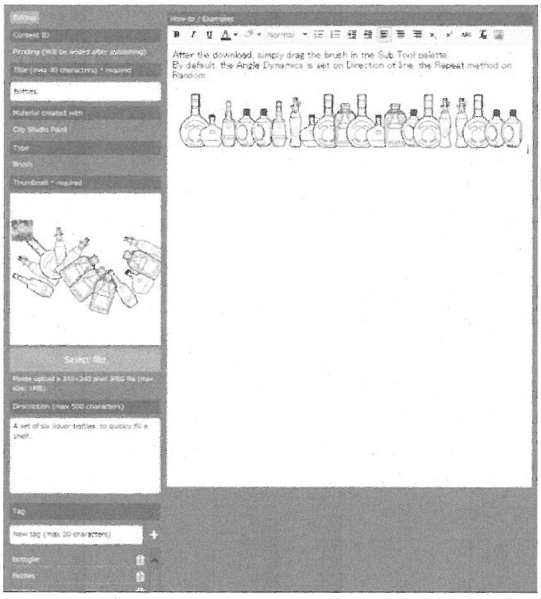
Nell'area principale scegliere il *tab This device*. Verranno mostrati materiali contenuti nella *palette Material* e il primo materiale visualizzato dovrebbe essere quello appena salvato; se non fosse così posizionarsi sulla cartella dove si è registrato il pennello.



Fare doppio *click* sulla sua anteprima, oppure tasto destro e cliccare su *Manage materials...*, oppure ancora cliccare sull'icona *Show Menu* e quindi su *Manage materials...*

Dalla finestra che compare scegliere *Publish to ASSETS*





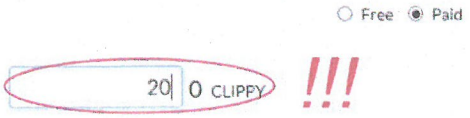
Nella finestra seguente si può decidere il nome da dare al materiale, cambiare l'anteprima, fornire una breve descrizione, aggiungere dei *tag*, ulteriori spiegazioni e immagini.

Se tutto è a posto, cliccare in alto su *Save and proceed*, se invece per qualche motivo ci si deve fermare si può cliccare su *Save temporarily*.

Nella finestra che si apre successivamente è possibile impostare ancora qualcosa, come l'edizione di CSP su cui può essere scaricato il materiale creato, stabilire un eventuale prezzo in punti *Clippy,* CP, in multipli di 10

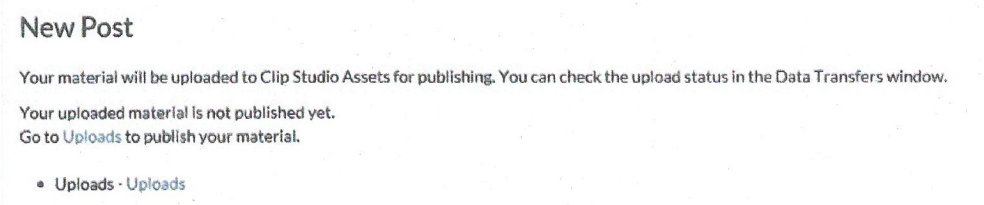
(non in punti *GOLD*, come già detto) e chiarire se il materiale ha dei contenuti potenzialmente offensivi (sesso, violenza, ecc): si viene quindi invitati a prendere visione della migliore prassi da utilizzare per pubblicare, e quindi di regole da seguire, ecc.

Quando si inserisce il prezzo che si intende applicare fare attenzione al fatto che uno zero è già presente al di fuori del campo di compilazione. Se voglio applicare un prezzo di 20 CP devo scrivere solo 2, perché lo zero è quello al di fuori del campo.



È tuttavia possibile modificare il prezzo in seguito, una volta in attesa della pubblicazione o anche se si è già pubblicato il materiale.

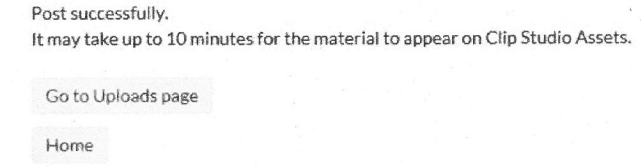
Cliccare sul pulsante *Upload*, che sta sotto: appare una nuova schermata, *New Post*, che ci avvisa che si sta per inviare il materiale agli *Assets*. Per iniziare l'*upload* cliccare su *Uploads*.



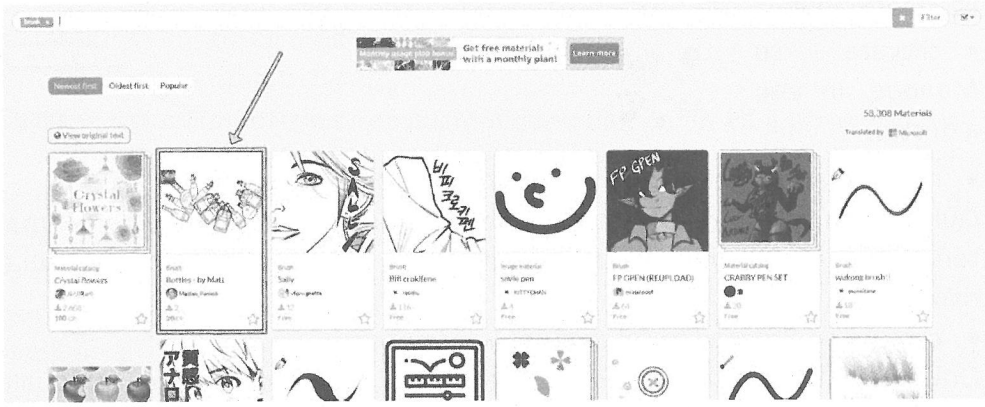
Si viene così portati alla schermata *Uploads*, con l'elenco dei materiali caricati, pubblicati e non. Sulla destra c'è il pulsante *Select action...* da cui si possono intraprendere alcune azioni, come cambiare il prezzo del materiale.

Se invece si clicca sull'anteprima a sinistra, si apre la schermata *Preview* che, se il materiale è ancora in attesa di pubblicazione, compare totalmente rosa. In alto e in basso a destra c'è il pulsante *Publish*, ultimo ostacolo alla pubblicazione. Cliccarlo.

Un'ultima finestra dà la conferma della pubblicazione e dice che il materiale sarà visibile negli *Assets* in una decina di minuti.



Faccio passare i 10 minuti (in realtà qualcosa in più) e, *hey*, sono stato pubblicato! ☺



Pubblicare un *Material catalog*

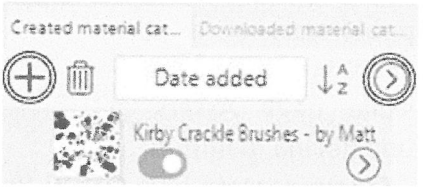
Se si vogliono pubblicare negli *Assets* più materiali contemporaneamente, perché sono affini e si vuole evitare di caricarli uno per volta (es. una serie di pennelli a tema floreale, ognuno con un fiore diverso), si può decidere di creare un *Material catalog*. I tipi di materiali raggruppato possono essere diversi, ad es. pennelli, oggetti 3D, ecc., basta che non siano in numero maggiore di 200, che non si superino i 2 GB per invio e che non ci siano più di cinque oggetti 3D. L'icona negli *Assets* che indica un *Material catalog* sembra una sovrapposizione di più icone: nell'immagine qui sopra, ad esempio, la prima icona è quella di un *Material catalog*.

Pubblicare un *Material catalog* è simile a pubblicare un qualsiasi materiale. A questo *link*: tinyurl.com/459h5dn5, c'è un articolo ufficiale (in inglese) con la procedura da seguire. Le immagini che si vedono a corredo sono lievemente differenti da quello che si vede realmente in CS, probabilmente per qualche aggiustamento tra le versioni, ma in sostanza non cambia molto.

In CS premere, nella colonna a sinistra, *Manage materials* e poi, in *This device*, scegliere la cartella dei propri materiali dove si trovano quelli da ca-

ricare. Al di sotto dell'elenco delle cartelle si trova un altro spazio, con due etichette.

Di *default* è attiva l'etichetta *Created material catalog*: premere il + o l'icona con il > per cominciare, dare un nome al *catalog* e infine trascinare all'interno i materiali che ne faranno parte.



In breve, dato che le informazioni nella pagina indicata non mi sembrano chiarissime:

- cliccare su *Manage,* in alto a destra;

- nella schermata che appare, cliccare su *Publish to Assets*.

Qui si può aggiungere una descrizione, modificare il titolo, l'ordine dei materiali, aggiungere un'immagine di anteprima, aggiungere l'Edizione a cui è rivolta;

- cliccare su *Proceed to set content information*

Ora si può stabilire se è gratis o a pagamento, decidere il prezzo, con quale edizione di CSP può essere usato, se contiene materiale sensibile.

- cliccare su *Temporary upload*;
- aprire il menu *Operation*, sulla destra, e premere su *Preview and post*;
- attendere la pubblicazione.

Backup

Il *backup* è un'operazione essenziale per evitare la perdita di dati, siano essi *file* o impostazioni del programma.

Può riguardare il trasferimento dei dati a un altro dispositivo o il ripristino delle impostazioni di CSP, per esempio dopo aver dovuto formattare il PC o il passaggio a un nuovo *computer*. Il problema è particolarmente sentito ad esempio se si hanno molti materiali modificati o creati da zero, perché vorrebbe dire ricaricarli uno a uno dopo aver reinstallato il programma.

Si può fare o copiando e incollando analoghe cartelle tra due dispositivi o tramite il servizio *cloud* di Clip Studio.

Backup delle impostazioni

Copiare manualmente le impostazioni personali da un PC a un altro

A questo indirizzo: tinyurl.com/bdzd7db7 c'è un articolo (in inglese) che spiega nel dettaglio tutti i passaggi che riassumo di seguito; l'articolo distingue le procedure per le versioni antecedenti la 1.10.13 e quelle a partire da essa, che variano per alcuni dettagli. Qui assumo che la versione in uso sia posteriore alla 1.10.13 (che è del 2021), e quindi ometto le variazioni per le versioni precedenti. All'indirizzo tinyurl.com/363nzvds si trova la procedura per macOS (pagina in inglese).

Se si vogliono trasferire le impostazioni tra macchine che hanno OS diversi utilizzare il servizio *Cloud* di CSP.

Chiamo dispositivo esterno un dispositivo che non sia né il PC di origine che quello di destinazione (es. una chiavetta USB o un *hard disk* esterno); presumo che si abbia una versione non antecedente alla 1.10.13:

1 - copiare la cartella:

C:\Utenti\NomeUtente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS

dal PC di origine a un dispositivo esterno;

2 - se la si è spostata, fare lo stesso con la cartella: CLIPStudioCommon;

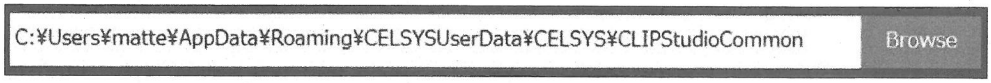
Precisazione: CSP ha una posizione predefinita dove registra i materiali (*Clip Studio's Materials Location*), che è la seguente:

C:\Utenti\NomeUtente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\CLIPStudioCommon

La si può raggiungere facilmente da Clip Studio:

CS > icona ingranaggio in alto a destra > *Location of Materials...*

Nella finestra *Location of Materials* che si apre, vedo la *slash* (\), come "¥":



Non è preoccupante, dato che funziona; è solo un problema di visualizzazione: se si copia la stringa e la si incolla, ad esempio, in un documento di testo, torna la *slash*.

Può essere che per qualche motivo, CLIPStudioCommon sia stata spostata, utilizzando sempre *Location of Materials*, in un altro percorso.

L'articolo parla di UN materiale, al singolare (*"If the storage location of a material has been changed"*), mentre probabilmente dovrebbe riferirsi ai materiali in senso generale. Questo sembra confermato anche dai passaggi 9 e 10. D'altra parte, non saprei come cambiare il percorso di un solo materiale. Nel dubbio meglio non cambiare percorso ai materiali.

3 - Chiudere CS/CSP;

4 - Se necessario, installare CSP nel PC di destinazione;

5 - Nel PC di destinazione, copiare la cartella:
C:\Utenti\NomeUtente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS
sul *desktop*;

6 - Copiare la cartella CELSYS dal dispositivo esterno al nuovo PC, nel percorso: C:\Utenti\NomeUtente\AppData\Roaming\CELSYSUserData

7 - Se nel PC di origine era stata spostata dal percorso originale, spostare la cartella CLIPStudioCommon dal dispositivo esterno al PC di destinazione, in un percorso uguale al percorso nel PC di origine;

8 - Se il PC di destinazione ha una configurazione differente da quella del PC di origine, copiare le sottocartelle Document e Material da CLIPStudioCommon dal dispositivo esterno a:
C:\Utenti\NomeUtente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\
CLIPStudioCommon nel PC di destinazione;

9 - Nel PC di destinazione, cancellare la cartella:
C:\Utenti\NomeUtente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\
CLIPStudioCommon\Preference

Ora bisogna rendere effettive le impostazioni nel PC di destinazione:

10 - avviare Clip Studio;

11 - dall'icona ingranaggio in alto a destra andare in *Maintenance Menu* e cliccare *Organize Materials*.

* * *

Se voglio essere sicuro di mantenere degli strumenti personalizzati o creati appositamente, c'è anche un modo più laborioso ma sicuro: si tratta di esportare ogni singolo strumento e successivamente reimportarlo quando si è reinstallato il programma:

- esportare: tasto destro sullo strumento > *Export sub tool...* e scegliere una cartella dove salvarlo; oppure selezionare lo strumento, cliccare i tre trattini in alto a

sinistra nella *palette Sub Tool > Export sub tool...* e scegliere la cartella di esportazione;

- importare: trascinare lo strumento dalla cartella di salvataggio alla *palette Sub Tool*; oppure cliccare i tre trattini in alto a sinistra nella *palette Sub Tool > Import sub tool...*; oppure posizionarsi su uno strumento esistente nella *palette Sub Tool >* tasto destro *> Import sub tool...*

Se si hanno molti pennelli da esportare/importare, questo metodo è piuttosto rognoso: bisogna armarsi di pazienza...

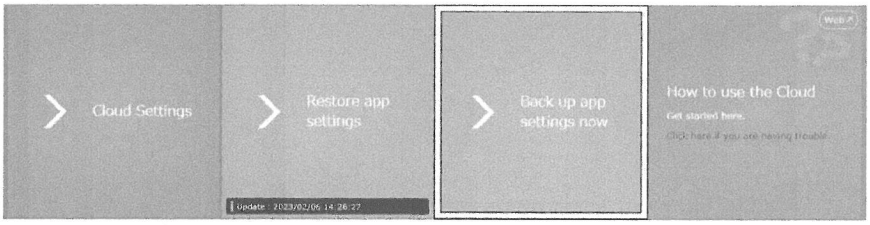
Tramite *cloud*

All'indirizzo tinyurl.com/4xvcdmxu ci sono una serie di *tutorial* ufficiali (in inglese) che riguardano l'uso del servizio *Cloud* di Clip Studio; li ho condensati nelle prossime righe:

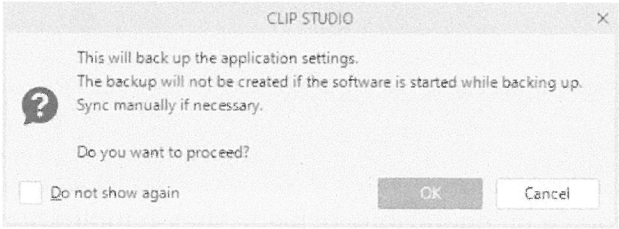
1 - chiudere Clip Studio Paint e avviare Clip Studio, effettuare il *Log In*;

2 – cliccare sull'ingranaggio in alto a destra (*Settings*) e poi su *Cloud*;

- Si apre una finestra con questi blocchi:

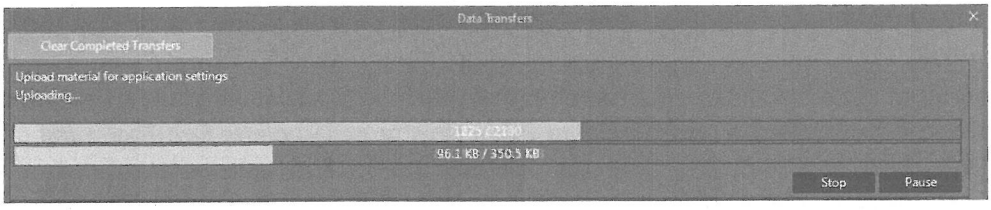


3 - cliccare su *Back up app settings now*; una finestra *pop-up* ci avvisa che se si lancia CSP mentre è in corso il *backup*, quest'ultimo non verrà creato. Dare l'*OK*, e non avviare CSP.



Il servizio si attiva e comincia a trasferire i dati sul *cloud*; sull'icona dell'ingranaggio appare il numero di trasferimenti in corso; per vedere le barre di avanzamento cliccare sull'ingranaggio > *Data Transfers.*

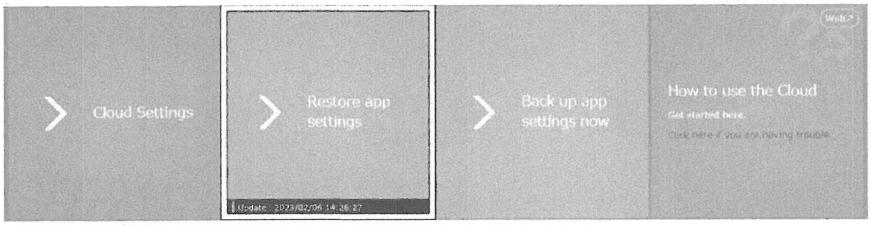
Alla voce *Upload material for application settings* la barra superiore segna l'avanzamento di tutti i trasferimenti, quella inferiore quello del trasferimento in atto in quel momento.



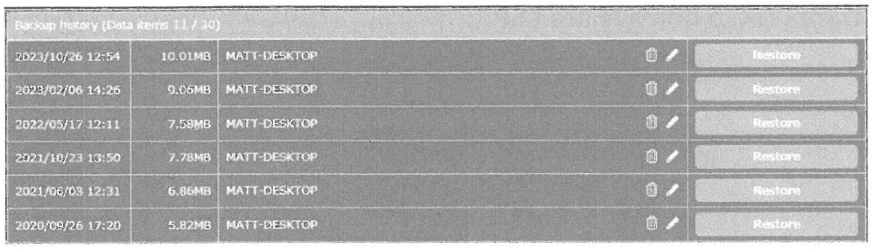
Una volta terminato il *backup*, questo rimane nel *cloud*, insieme a eventuali *backup* precedenti; lo spazio a disposizione per ogni utente è di 10 Gb; una volta esaurito, i *backup* più vecchi vengono eliminati per lasciare spazio ai nuovi.

Fatto il *backup*, posso procedere con la formattazione del PC o con l'installazione del programma su un nuovo dispositivo. Quindi, nel PC formattato o nel nuovo dispositivo:

4 - apro CS, effettuo il *Log In*, clicco sulla nuvoletta e poi su *Restore app settings*.



5 - nella finestra *Restore app settings* si può scegliere quale *backup* richiamare, cliccando sul tasto *Restore.*



Il *backup* su *cloud* è un'operazione richiede spesso molto tempo, ma c'è chi riporta che il processo, dopo il primo *backup*, è quasi istantaneo, dato che si limita ad aggiornare solo ciò che è stato modificato. Per la mia esperienza questo è vero se due *backup* si succedono a distanza di breve tempo: ho fatto un *backup* distanziato nel tempo (qualche mese) dal precedente, ed è stato molto lento, oltre due ore per una dimensione finale di 10 Mb; il giorno dopo l'ho rifatto e ci ha messo tre minuti, per una dimensione simile. Credo dipenda da vari fattori, come la velocità della rete o dalle caratte-

ristiche del PC, dalla quantità di dati da trasferire o forse anche dal traffico in accesso ai *server* Celsys.

Backup* dei *file

Manuale

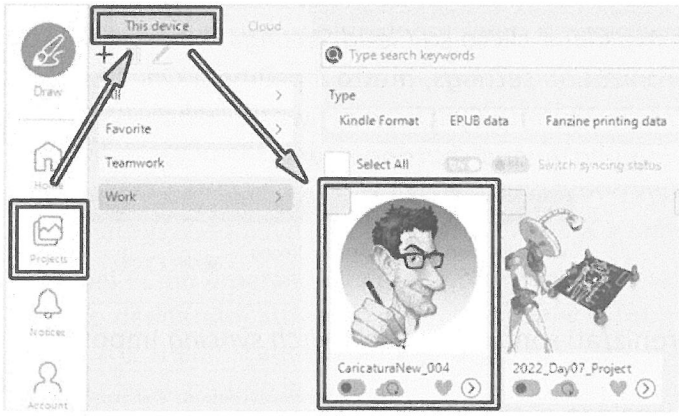
È il modo più comune e utilizzato per non perdere i *file*: una volta salvati, fare un copia e incolla da qualche altra parte, che sia un altro *hard-disk*, una chiavetta USB o un altro dispositivo.

Tramite *cloud*

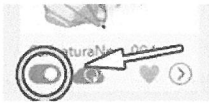
Oltre al *backup* delle impostazioni, CS permette di salvare nel *cloud* anche i *file* .clip, per *backup* o per coloro che utilizzano più dispositivi in posti diversi, es. un PC e un *tablet*, con i quali si utilizza lo stesso *account* e vogliono passare il lavoro dall'uno all'altro.

Si parte dal primo dispositivo, quello che ha i *file* originali:

1 - accertarsi che il nome dei *file* che si vogliono salvare nel *cloud* non abbia caratteri speciali; il *tutorial* che indico più sotto indica ad esempio: / > < ? : " \ * | ; NUL;
2 - chiudere i *file* aperti in Clip Studio Paint;
3 - aprire Clip Studio;
4 - fare il *Log In* se non si è già collegati col proprio *account*;
5 - cliccare su *Projects* (a sinistra);
6 - selezionare l'etichetta *This device*: appaiono i *file* .clip su cui si è lavorato sul dispositivo che si sta utilizzando;

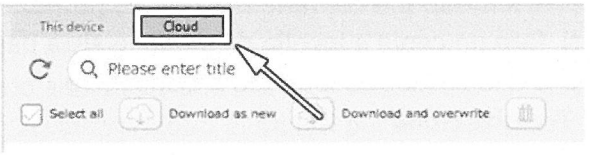


7 - sotto l'anteprima dei *file* che si vogliono salvare nel *cloud*, cliccare l'iconcina *Switch syncing* (la prima a sinistra, sotto l'anteprima): parte l'*upload* del *file* nel



cloud; si può anche mettere la spunta (casellina in alto a sinistra nell'anteprima) a ogni *file* che si vuole caricare nel *cloud* e poi cliccare *Switch syncing* in uno di essi: verranno trasferiti tutti. L'avanzamento si vede in *Data Transfers* (cliccare l'icona dell'ingranaggio, *Settings*).

8 - finito il trasferimento, cliccare l'etichetta *Cloud* a fianco di *This device*; nella finestra sotto appaiono i *file* che sono sul *cloud*.



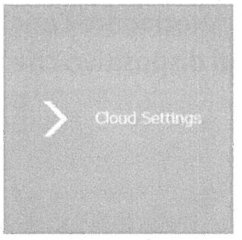
Ci sono varie opzioni, per scaricarli o per eliminarli dal *cloud*.

Passare quindi al secondo dispositivo, andare su *Cloud* analogamente a quanto fatto sul primo e scaricare i *file*. Nei *tablet*, *This device* credo si chiami *In this app*.

I *file* caricati o scaricati dal *cloud* hanno il pulsante *Switch syncing* su *On*, . Questo perché il passaggio nel *cloud* permette anche di mantenere sincronizzati i *file*: ho due versioni di un *file*, una nel PC e l'altra nel *cloud*; faccio l'*upload* del *file* nel PC; la data e l'orario vengono confrontate con quelle della versione nel *cloud* e viene tenuta quella più recente.

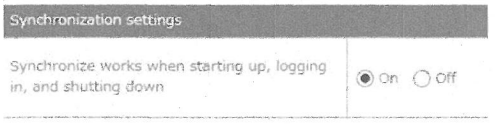
Sincronizzare

È possibile impostare Clip Studio in modo che venga fatta la sincronizzazione automatica dei *file* quando il programma viene aperto o chiuso.



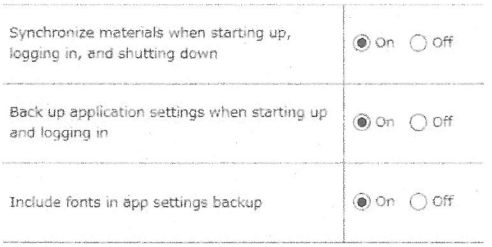
Dalla finestra *Cloud* clicco su *Cloud Settings*;

in *Synchronization settings*, metto il pallino a *On* nel primo *radio-button*, *Synchronize works when starting up, logging in, and shutting down*.



I *file* sincronizzati sono quelli con *Switch syncing* impostato su *On*.

In modo analogo si sincronizzano automaticamente i materiali e le impostazioni. Con l'ultimo *radio-button* si inseriscono anche i *font* tra le cose da sincronizzare.



La sincronizzazione dei materiali può richiedere tempo; sono comunque sincronizzati solo i materiali creati *ex novo*, non quelli scaricati dagli *Assets* o già presenti in CSP.

A proposito, per sapere cosa si può sincronizzare, consultare la pagina: www.clipstudio.net/guide/en/cloud.

Recuperare i *file*

Per tentare di recuperare i *file* si può andare nella cartella (nel PC, in Mac credo esista qualcosa di molto simile):

C:\Utenti\nomeutente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\ CLIPStudioPaintData;

all'interno di *CLIPStudioPaintData* si trovano tre cartelle: *DocumentBackup*, *InitialBackup*, *RecoveryBackup*; all'interno di queste cartelle si dovrebbero trovare gli ultimi salvataggi dei *file* cercati.

Questa cartella è raggiungibile facilmente da Clip Studio, cliccando sull'icona *Settings* (ingranaggio in alto a destra nella *Menu bar*) > *Maintenance Menu* > *Open folder with Clip Studio Paint backup data*. **Attenzione**: la posizione di queste cartelle è cambiata nel tempo, nelle versioni precedenti alla 1.10.13 il percorso era :

C:\Utenti\nomeutente\Documents\CELSYS\CLIPStudioPaintData

Consiglio di fare una ricerca nel gruppo FB **CSP Italia** per ottenere ulteriori informazioni, l'argomento è stato trattato più volte.

Oltre al *cloud* di CS, oppure se non si ha accesso momentaneamente alla rete, o per vari altri motivi, tipo un *black-out*, ecc., è opportuno cercare di salvare frequentemente i propri *file*, per scongiurare di perderli.

Innanzitutto, è utile abilitare, non appena installato il programma, la funzione di autosalvataggio che si trova in *File* > *Preferences* > *File*, mettendo la spunta a *Enable Canvas recovery* e impostando l'intervallo di tempo X adeguato tra i salvataggi con *Save recovery data every: X* > *minutes.*

Ho installato nel PC un programmino gratuito che esegue il salvataggio dei *file* con l'intervallo desiderato, attivando il comando *Save* (*CTRL* + S) di CSP. Si chiama AutoSave It e si può scaricare da tinyurl.com/2p8ay9a6. Può gestire più *software*, ognuno con un proprio intervallo.

Un altro programma molto utile è MoveBOT 2020 che permette di copiare i *file* da una cartella a un'altra a scelta (nel PC, su chiavetta, ecc.) con intervallo impostabile, in modo da avere una copia aggiornata del *file* in lavorazione in due destinazioni: quella di salvataggio (scelta con CSP) e un'altra; può essere un modo per sopperire a soluzioni più costose di *backup* dei dati.

MoveBOT 2020 ha alcune funzionalità di base nella versione gratuita, più altre che possono essere sbloccate acquistando i relativi "potenziamenti". In ogni caso, per la versione completa si spendono meno di 30€. Si può trovare alla pagina movebot.altervista.org/.

È opportuno infine dotarsi di un gruppo di continuità discreto, in modo da poter avere il tempo di salvare il lavoro qualora avvenga un *black-out*.

Modalità *Companion*

Come già visto, CSP è disponibile per vari dispositivi: *computer*, *tablet*, cellulari.

Nei cellulari, oltre a poter usare l'applicazione in sé, gratuitamente per un'ora al giorno o a pagamento senza limiti con una licenza dedicata, è possibile utilizzare CSP in modalità *Companion* (*Companion Mode*), con la quale il cellulare si trasforma in una sorta di telecomando per il CSP sul *computer* o sul *tablet*, su cui vengono duplicate alcune funzioni del programma che magari è più comodo non utilizzare direttamente sullo schermo principale. Inoltre è possibile usare il cellulare come tavolozza per i colori, come scritto a pag. 22.

L'uso della modalità *Companion* non fa scalare il tempo di utilizzo gratuito di CSP né richiede l'acquisto di una licenza, ma permette l'uso combinato con il dispositivo principale per tutto il tempo che si vuole.

> Se però si sta utilizzando CSP solo con il cellulare e, mentre si ha un *canvas* attivo (sempre sul cellulare), si passa alla modalità *Companion* per connettersi a un PC/*tablet*, il *timer* non viene sospeso ma continua a scalare il tempo, scaduto il quale per continuare serve la licenza (in realtà, i primi sei mesi di licenza per cellulare sono gratuiti).

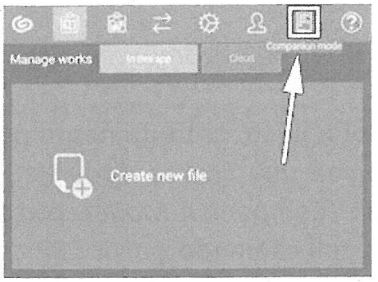
Companion mode può essere comoda, se ci si abitua a utilizzare il cellulare come periferica; ha però un piccolo scotto da pagare: le dimensioni del *file*. CSP per il cellulare è piuttosto pesante (il *download* della v. 2.3.4 è di 249 MB), ma se ciò non costituisce un problema, perché no?

Come usare la modalità *Companion*

La prima volta:

- scaricare CSP sul cellulare, assicurarsi che sia sul cellulare che sul PC/*tablet* ci siano le versioni aggiornate del programma e collegare sia cellulare che il dispositivo principale alla stessa rete;
- lanciare CSP sul PC/*tablet*;
- cliccare sull'icona *Connect to smartphone*, , presente nella *Command bar*: verrà visualizzato un *QR code*. Può essere che venga richiesta un'autorizzazione per la trasmissione dei dati la prima volta che si utilizza *Connect to smatphone*;
- lanciare CSP sul cellulare;
- cliccare sull'icona *Get Started*,

; attendere che appaia la schermata *Manage works*,



quindi cliccare sull'icona *Companion mode* (identica alla *Connect to smartphone* del PC/*tablet*);

- quando appare il messaggio di conferma, cliccare *Scan QR code*; scansionare il *QR code* sul PC/*tablet*.
- nell'app della fotocamera del cellulare appare quindi un *link*: cliccarlo per avviare CSP nel cellulare in modalità *Companion*.

Dalle volte successive alla prima:

- avviare CSP sul PC/*tablet*, avviare CSP sul cellulare;
- cliccare *Get Started*; il programma si connette al *server*, nel frattempo può comparire qualche *pop-up* con dei suggerimenti sulle funzionalità, nel caso cliccare *Close*;
- appare la finestra *New canvas* e, a seconda della rete, appare per qualche interminabile secondo il simbolo di caricamento sotto la linea dei menu *News / Offical Tutorials / ASSETS / TIPS*: non attendere, ma cliccare l'icona *Menu* in basso a destra;
- compare lateralmente un menu da cui selezionare *Companion mode*: finalmente si può utilizzare questa modalità;

Questa è la successione di passi con un Samsung Galaxy; non ne sono certo, ma può essere che con altri telefonini qualcosa sia diverso. Se non dovesse funzionare, probabilmente si è sbagliato l'ordine delle operazioni o la rete non funziona.

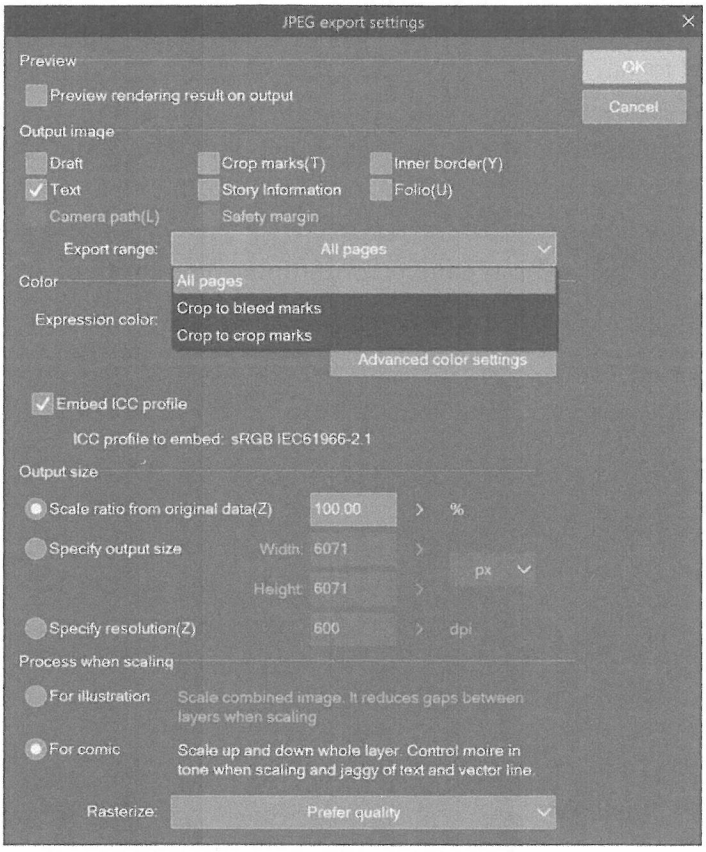
Per quanto riguarda le varie funzionalità del *Companion mode*, leggere questo articolo (in inglese), tinyurl.com/mr2uyxtw, e fare delle prove.

Importare ed esportare

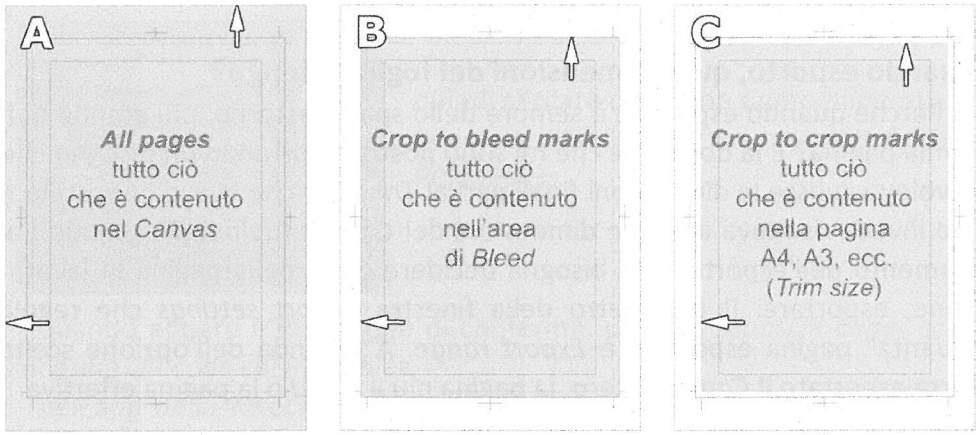
Quando esporto, quali dimensioni del foglio ottengo?

Perché quando esporto c'è sempre dello spazio attorno, più grande della mia pagina? È la domanda che mi sono posto esportando un disegno che io volevo avesse le dimensioni finali pari al *Trim size* che avevo impostato e che invece risultava avere le dimensioni del *Canvas* (quindi più grande): al momento dell'esportazione bisogna decidere cosa, della pagina in lavorazione, esportare. Il parametro della finestra *Export settings* che regola "quanta" pagina esportare è *Export range*. A seconda dell'opzione scelta verrà esportato il *Canvas* intero, la pagina più il *bleed* o la pagina effettiva.

Quando esporto, es. in .jpg, la finestra di dialogo mi propone di scegliere un *Export Range* (*Output Range* nelle versioni più datate); la finestra per gli altri formati disponibili è simile.



A seconda di quale opzione scelgo, l'immagine finale avrà dimensioni differenti:



A- *All pages*: l'area dell'immagine è quella del *Canvas*

B- *Crop to bleed marks*: l'area dell'immagine è quella del *Trim size* più il *Bleed* (quindi il formato del foglio più il margine di incertezza del taglio tipografico)

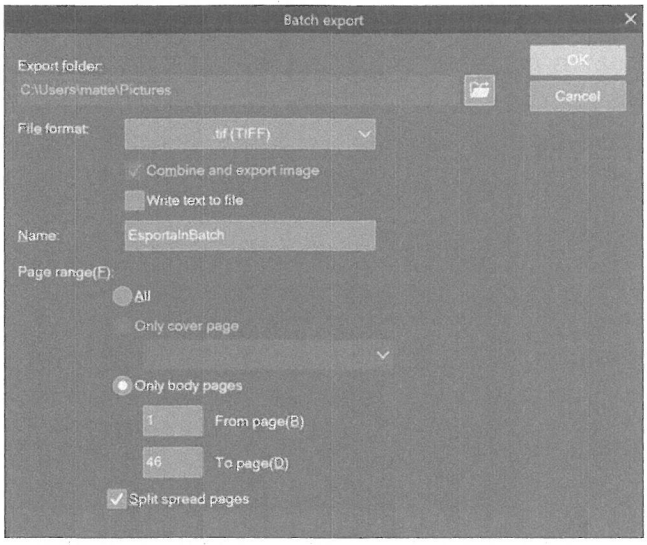
C- *Crop to crop marks*: l'area dell'immagine è quella del *Trim size* (quindi solo il formato del foglio)

Per sapere quanto sarà grande il mio documento stampato, vedi *Canvas > Display* Resolution nelle Risorse Aggiuntive, nel paragrafo delle *Preferences*.

Esportare più pagine – *Batch export*

È possibile esportare più pagine contemporaneamente da un documento multi-pagina (.cmc), cioè esportare "in *batch*".

Selezionando *File > Export multiple pages > Batch export...* si apre la finestra di dialogo *Batch export*, nella quale si impostano percorso, formato, nome del *file* e intervallo di pagine da esportare, se esportare i testi in un *file* .txt, e se dividere le pagine *spread*.



Dando l'*OK* si apre poi la finestra *Export setting* vista poco fa, in cui si scelgono le altre impostazioni e infine, scegliendo ancora una volta *OK*, si lancia l'esportazione del *batch*.

Posso esportare o salvare il mio *file* come Tiff *multilayer*?

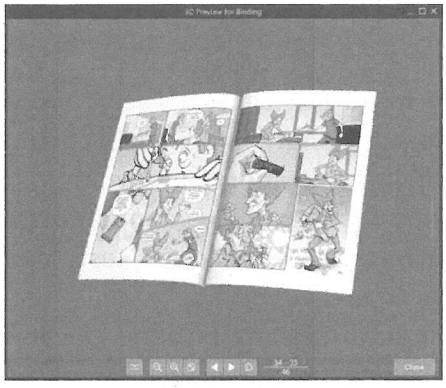
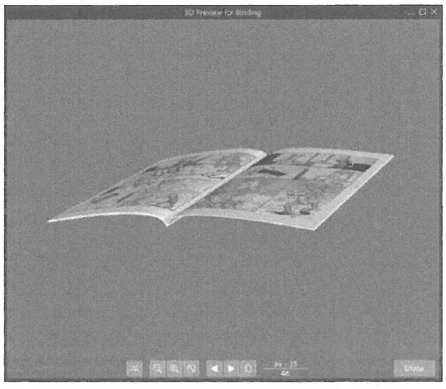
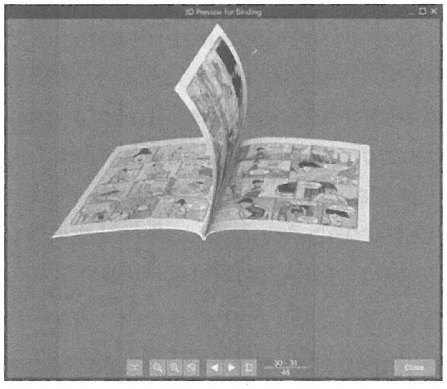
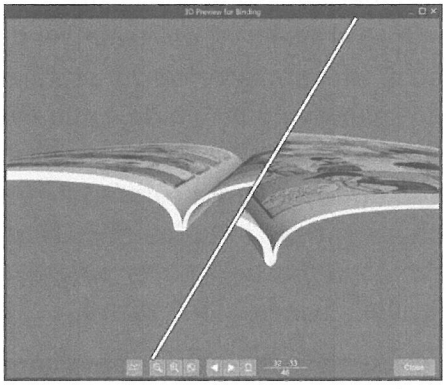
No. Al momento non è possibile; per esportare un .tif con i livelli bisogna prima esportare in .psd e da Photoshop esportare poi in .tif .

Vedi anche i post: tinyurl.com/44jsv6hp e tinyurl.com/2s3wn68k.

3D Preview for Binding

Sempre in *File > Export multiple pages*, selezionando *3D preview for Binding...* è possibile creare un'anteprima interattiva della pubblicazione che si sta realizzando.

Viene creata una simulazione 3D del volume, ruotabile nello spazio e in cui si possono scorrere le pagine e modificare il tipo di rilegatura. Forte!

Salvare o esportare?

Per salvare un documento posso percorrere due strade:

a) *File > Save As.* Posso salvare nel formato .clip di CSP, mantenendo tutte le impostazioni di livelli, dimensioni, effetti ecc., o in un formato *raster* o di tipo Photoshop, mantenendo la suddivisione in livelli nel caso di .psd o .psb, ma perdendo la possibilità di scegliere quali elementi del documento salvare e altre impostazioni.
b) *File > Export*, con cui salvo un lavoro in un formato *raster* o di tipo Photoshop (ma non in .clip), nel quale i livelli vengono unificati e in cui è possibile impostare cosa visualizzare del documento (es. i *Draft layer*), ovvero cosa si vedrà nel *file* esportato, nonché altre impostazioni "tecniche":

Embed ICC profile: se incorporare un profilo colore;
Output size: se ridimensionare il *file* rispetto all'originale;
Process when scaling: decidere se ottimizzare il *file* per l'illustrazione o il fumetto;
Watermark: se aggiungere una filigrana.

Importare ed esportare immagini

È possibile importare delle immagini in un *file* .clip, da *File > Import > Image...*; le immagini importate vengono posizionate in un livello chiamato *Image material layer*, con limitate possibilità di gestione: una volta importata, è bene convertirla in un livello di tipo *raster* con il comando *Rasterize* (tasto destro sul livello > *Rasterize* o convertendo il livello con tasto destro > *Convert Layer (H)...* e scegliendo *Raster Layer* in *Type*.

Si possono convertire anche in livelli vettoriali, ma bisogna giocare un po' con i parametri in *Vector settings* nella finestra che appare.

Infine si possono convertire le immagini in linee e toni (= retini), da tasto destro sul livello > *Convert in lines and tones...*.Una cosa interessante è che, finché un'immagine non è stata convertita e voglio ad esempio copiarne una selezione e incollarla su un livello vuoto (che verrà bellamente ignorato), viene creato un livello, sempre *Image material layer*, mascherato, in cui vedo effettivamente solo la parte selezionata dell'immagine, ma che in realtà la contiene interamente. Cliccando sull'icona *Apply Mask to Layer* nella *Command bar* della *Layer palette* l'immagine viene tagliata sulla maschera e il livello convertito in *raster*.

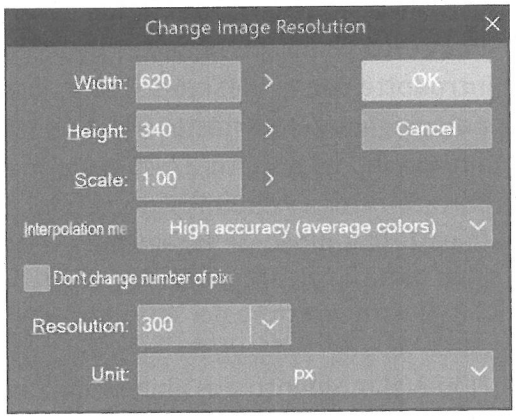
Se si apre direttamente un'immagine (intendo un'immagine *raster*, tipo una .jpg) con *File > Open...* viene creato un documento che ha un unico livello di tipo *raster*, contenente l'immagine, che poi può essere integrato e lavorato come un qualsiasi *file* .clip .

Importare un'immagine e ridimensionarla esattamente

Se voglio che un'immagine abbia in CSP determinate dimensioni c'è da star freschi: se la importo con *File > Import > Image...* poi non ho modo di vedere quali sono le sue dimensioni effettive sulla pagina, anche rasterizzandola. Posso usare il comando *Scale/Rotate*, ma dalla *Tool property* posso tener d'occhio il ridimensionamento solo percentualmente, il che è un po' scomodo.

C'è un modo però per aggirare l'ostacolo e impostare le dimensioni di un'immagine con precisione: basta aprire l'immagine direttamente in CSP, cioè non aprendo un *file* e importando l'immagine, ma proprio aprire l'immagine con il comando *File > Open...*

Una volta aperta l'immagine andare in *Edit > Change Image Resolution...*; nella finestra che appare sono riportate le dimensioni e la risoluzione dell'immagine, che possono essere modificate a piacere (mantenendo però le proporzioni).



Poi si salva l'immagine e la si può importare nel *file* di lavorazione (alla stessa risoluzione, per non dover mettersi a far calcoli).

Se si vogliono modificare le propozioni dell'immagine prima di importarla, allora bisogna utilizzare un *editor* di immagini che lo permetta.

Compatibilità con altri programmi

Photoshop

Importare *file*

È possibile aprire direttamente i *file* di Adobe Photoshop (.psd o .psb) con la loro organizzazione in livelli. Basta andare in *File > Open* e scegliere il *file* desiderato. La stessa cosa se si trascina un *file* PS sul *Canvas*. È possibile importare un *file* PS in un documento aperto con la funzione *File > Import > Image*, ma in questo caso viene importato il contenuto del *file* come unico livello.

Esportare con i livelli

Attenzione: come già visto, salvare ed esportare sono due operazioni differenti. Si può salvare un *file* CSP con un formato di Photoshop (.psd o

.psb). Se si salva da *File > Save as...*, il *file* manterrà la struttura dei livelli (anche se i livelli vettoriali non saranno più tali ma *raster*); se si esporta invece, da *File > Export (Single Layer)*, scegliendo ancora .psd o .psb, il documento risultante avrà i livelli uniti.

Importare pennelli

Dalla versione 1.10.5 si possono importare in CSP i pennelli di Photoshop (estensione .abr). I pennelli si importano o trascinando il *file* .abr all'interno della finestra *Sub Tool*, oppure cliccando sulle tre lineette in alto a sinistra nella finestra *Sub Tool* e scegliendo l'opzione *Import sub tool...*

Dopo aver importato il pennello è possibile che l'aspetto in CSP sia differente da quello che aveva in PS. Bisogna armeggiare un po' con le impostazioni nella finestra *Sub Tool Detail* per ottenere un aspetto simile.

In questo video (in inglese) tinyurl.com/44dpsk3e sono spiegate le novità introdotte con la versione 1.10.5; il *link* fa partire il video dal punto in cui viene spiegata l'importazione dei pennelli, al minuto 18:44. Una decina di minuti dopo, dal minuto 27:05 più o meno, viene spiegato che col pennello importato bisogna appunto giocare un po' con le opzioni.

In particolar modo, se si seguono i sottotitoli, fare attenzione a quanto scritto quando dice che all'opzione *Scatter(-ing)* di PS corrisponde l'opzione *Spring effect* in CSP. Qui c'è un errore dei sottotitoli (generati automaticamente): l'opzione corrispondente è *Spraying effect*.

Non è al momento possibile esportare i pennelli di CSP verso Photoshop.

Esportare testo compatibile con Photoshop

Il comparto testo di CSP è giudicato spesso macchinoso e poco flessibile; i testi sono di non immediata manipolazione e volendo esportarli in PS (.psb o .psd), che ha una gestione più fluida, fino alla versione 1.12.0 di CSP era inutile perché tutti i livelli risultavano rasterizzati. Un'altra ragione per gestire i testi con PS, non meno importante stando a quanto dicono in questo articolo, tinyurl.com/2vxccyas (in inglese), era dovuta al fatto che è sempre più necessario tradurre in più lingue i testi dei fumetti per raggiungere un pubblico più vasto e, dopo la traduzione, riscrivere i testi nelle nuvolette nelle lingue non originali. Con PS risulta più semplice (e quindi più economico) affrontare queste riscritture, non fosse altro che per la sua estrema diffusione, che CSP ancora non ha.

Dalla versione 1.12.0 di CSP (maggio 2022) è possibile esportare il livelli testo mantenendo la compatibilità con PS, utilizzando i comandi *Save Duplicate* o *Batch export*.

Save Duplicate

- *File > Save Duplicate > .psb o .psd*;
- Dare un nome e cliccare Salva;
- Appare un messaggio che avvisa che se ci sono livelli non compatibili con il formato scelto verranno rasterizzati, con possibile perdita di dati, così come eventuali effetti; cliccare *Yes*;
- appare la finestra *psb/psd export settings*;
- mettere la spunta alla casella *Text*;
- in *Text layer* scegliere *Text only*;
- dare l'*OK*.

Batch export

- *File > Export multiple pages > Batch export*;
- appare la finestra *Batch export*;
- scegliere il formato PS desiderato, .psb o .psd;
- togliere la spunta alla casella *Combine and export image*;
- dare l'*OK*;
- appare la finestra *psb/psd export settings*;
- mettere la spunta alla casella *Text*;
- in *Text layer* scegliere *Text only*;
- dare l'*OK*.

La casella *Text layer* ha tre opzioni:

Image only: per ogni *balloon* con testo nel *file* CSP viene creato un livello *raster*, con *balloon* e testo uniti;

Image and text: per ogni *balloon* con testo nel *file* CSP viene creato un livello *raster* con *balloon* e testo uniti, al di sotto del quale viene creata una cartella (non visibile di *default*) che contiene il livello testo modificabile e un livello *raster* per il *balloon*;

Text only: per ogni *balloon* con testo nel *file* sotto viene creata una cartella (visibile) che contiene il livello testo modificabile e un livello *raster* per il *balloon*.

Il testo esportato per PS mantiene il *font*, la dimensione e il colore scelti in CSP, ma non gli altri tipi di formattazione o effetti, come ad esempio il grassetto o il bordo attorno. Se si esporta come *Image and text*, formattazioni ed effetti saranno solo sul livello *raster*; se si esporta come *Text only*, verrà esportato solo il livello testo modificabile senza formattazioni ed effetti che, non essendo esportato un livello *raster*, verranno persi.

Per altre informazioni, rimando sempre all'articolo: tinyurl.com/2vxccyas.

Importare ed esportare *Color palette*

La tavolozza di colori può essere esportata e importata nel formato .aco di Photoshop. Se si vogliono unire due tavolozze, operazione che non si può fare direttamente in CSP, si possono esportare le tavolozze in formato .aco, importarle in PS, unirle (operazione che invece si può fare in PS), esportare la tavolozza ottenuta e importarla in CSP. Vedi anche questo post: tinyurl.com/bd2z6mwu.

Illustrator

Dalla versione 1.10.0 è possibile l'interscambio con Adobe Illustrator (AI) tramite *file* vettoriali .svg.

Importare ed esportare *file* .svg

Per importare un *file* .svg: *File > Import > Vector.*

Per esportare un *file* .svg: non si può esportare un intero *file* CSP come .svg, anche avendo solo livelli vettoriali, ma solo un livello vettoriale alla volta: seleziono il livello *File > Special Export > Export vectors...* e salvo l'.svg .

Da Illustrator a CSP

Se da Illustrator salvo in .svg un vettoriale con linea e riempimento, viene importato in CSP (da *File > Import > Vector*) solo come linea.

Se salvo da Illustrator solo un riempimento, in CSP viene importato il contorno (quindi una linea), che ha però il colore del riempimento.

Se in AI disegno un tratto con una matita, CSP importa la linea vettoriale correttamente, se utilizzo invece un pennello, in CSP viene importato un tratto vettoriale che corrisponde al contorno del tratto, vuoto all'interno.

Da CSP a Illustrator

Esporto come visto l'.svg, poi o lo apro in AI, o lo inserisco in un *file* già aperto.

Se invece di esportare e importare, copio un tratto vettoriale da Illustrator e lo incollo in CSP, viene creato un livello *raster* con l'immagine del tratto (quindi non vettoriale); la stessa cosa succede se copio un tratto o un livello vettoriale da CSP e lo incollo in Illustrator.

Esportare Tiff con i livelli

Al momento non è possibile esportare Tiff *multilayer*; per esportare i livelli bisogna esportare in .psd e da Photoshop esportare poi in .tif .

Problemi comuni

Le risposte a molti dei problemi trattati di seguito si trovano anche sparse all'interno di questo testo, alcune in forma un po' più approfondita. Le raggruppo qui in caso serva una consultazione rapida; ovviamente l'elenco è incompleto.

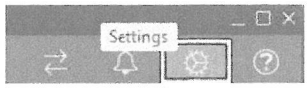
Recuperare i dati

A causa di un *black-out* o di un *crash* ho perso ore di lavoro; c'è modo di recuperare i miei *file*?

Per tentare di recuperare i *file* si può andare nella cartella (nel PC, in Mac credo esista qualcosa di molto simile):

C:\Utenti\nomeutente\AppData\Roaming\CELSYSUserData\CELSYS\CLIP StudioPaintData; all'interno di quest'ultima si trovano tre cartelle: *DocumentBackup*, *InitialBackup*, *RecoveryBackup*; all'interno di queste cartelle si dovrebbero trovare gli ultimi salvataggi dei *file* cercati. Senza dover impazzire a scrivere percorsi, la stessa destinazione è facilmente raggiungibile da CS, cliccando su:

Settings > Maintenance Menu > Open folder with Clip Studio Paint backup data.



La posizione di queste cartelle è cambiata dalla v. 1.10.13. Nelle versioni precedenti il percorso era:

C:\Utenti\nomeutente\Documents\CELSYS\CLIPStudioPaintData

C'è una funzione di salvataggio automatico?

Sì, per abilitarla andare in *File > Preferences > File*, mettere la spunta a *Enable Canvas recovery* e impostare l'intervallo di tempo X adeguato tra i salvataggi con *Save recovery data every: X > minutes.* Con la v. 2 è possibile abilitare il salvataggio in *background*, rendendo possibile continuare a lavorare mentre il programma salva. Si deve mettere la spunta in *Preferences > File > Save > Save files as a background process.*

Aspetto

Per errore ho cambiato la disposizione delle finestre, come posso tornare alla configurazione di *default*?

Vado su *Window > Workspace > Reset to Default*. In alternativa, avviare il programma tenendo premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare il *workspace* di *default* e altro (**attenzione**: altri *workspace* eventualmente registrati verranno cancellati).

È scomparso uno strumento, come faccio a farlo tornare?

Vado nel menu della barra degli strumenti (le tre lineette in altro a sinistra sulla *tool palette)*, seleziono *Add from default...*, seleziono lo strumento da ripristinare e do l'*OK*. In alternativa, avviare il programma tenendo

premuto il tasto *Shift*: così facendo appare una finestra da cui è possibile ripristinare gli strumenti e altro.

Le icone sono troppo grandi, posso portarle a una dimensione meno invadente?

Dopo un aggiornamento o dopo aver installato il programma in un altro *computer*, può capitare che l'interfaccia si mostri con le icone molto grandi e apparentemente non ci sia nessun comando per regolarne le dimensioni.

Cercando tra le FAQ, si scopre che anche altri utenti sono incappati nel problema: tinyurl.com/46axhpte.

La soluzione si ottiene andando in *File > Preferences... > Interface > Touch Operations*; mettere la spunta a *Adjust interface for touch operations* e selezionare *Default*.

Note: 1) riavviare CSP, sennò la modifica non viene applicata; 2) cambiando le impostazioni in *Touch Operations* si resetta anche il *workspace* utilizzato. Prepararsi quindi a un'eventuale rottura di scatole per ripristinare le proprie impostazioni, perché purtroppo non serve a nulla scegliere il proprio *workspace* in *Window > Workspace*; 3) in Mac questa opzione non c'è (vedi questo post: tinyurl.com/4n2y6p8k).

È sparita l'icona di Clip Studio Paint!

Installando la v. 1.6.8, sul *desktop* è rimasta solamente l'icona di CS: lanciando CS si può poi avviare CSP da lì. Tuttavia a me questa cosa non piace, preferisco avere l'icona di CSP sul *desktop* e lanciarlo senza dover aprire CS: è possibile estrarre l'icona di CSP cliccando col tasto destro sull'icona a *desktop* di CS > Proprietà > Apri percorso *file*. Ci si ritrova nella cartella di installazione di CS, CLIP STUDIO. Salire di una cartella, arrivando alla cartella CLIP STUDIO 1.5. Entrare nella cartella CLIP STUDIO PAINT, dove si trova l'eseguibile di CSP. Cliccare col tasto destro > Invia a > Desktop (crea collegamento). Con l'aggiornamento alla v. 1.7.1 non è sparita nessuna icona.

I nomi delle funzioni/impostazioni nel testo non corrispondono a quelli che ho nel mio CSP: perché?

Probabilmente si possiede una versione diversa dalla mia, senza contare che facendo un aggiornamento talvolta cambiano i nomi di alcune funzioni/impostazioni e non è semplice ricontrollare sempre tutto.

Funzionalità

Posso usare il cellulare come periferica di *input* mentre lavoro al PC?

Certo, installando CSP sul proprio *smartphone* e utilizzandolo in modalità *Companion*, è possibile utilizzare il cellulare come una sorta di telecomando, per molte funzioni. Usare CSP nel cellulare in *Companion mode* non comporta licenze aggiuntive. Vedi anche pag. 251.

Con la tavoletta grafica

Usando la tavoletta grafica con *display* integrato, il cursore non è allineato alla penna. Che si fa?

Spesso viene segnalato il non allineamento tra il punto dove si tocca lo schermo della tavoletta grafica con la penna e il punto dove si trova il cursore. Viene anche riportato che succede solo con CSP, mentre con altri programmi è tutto normale. Provare ad andare in *File > Preferences > Tablet* e cambiare l'impostazione da *Wintab* a *Tablet PC* o viceversa. Se non funziona, provare a reinstallare il *driver* della tavoletta.

I pennelli non rispondono alle variazioni di spessore impostate. Che fare?

Provare ad andare in *File > Preferences > Tablet* e cambiare l'impostazione da *Wintab* a *Tablet PC* o viceversa. Se non funziona, provare a reinstallare il *driver* della tavoletta.

Qualche trucchetto...

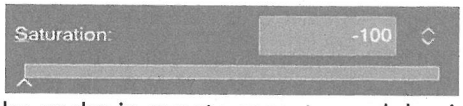
Visualizzare il disegno in scala di grigi

Per controllare il bilanciamento generale dell'immagine si converte l'immagine in scala di grigi e si analizzano quindi i valori tonali e il contrasto. In CSP posso velocemente dare un occhio a questa cosa in vari modi.

1) Metto un livello *raster* in cima alla *palette* dei livelli. Riempio questo livello di nero o di bianco e poi imposto come *Blending mode* del livello: *Color*, *Hue* o *Saturation*.
Tenendo visibile il livello, il disegno sottostante apparirà in scala di grigi, spegnendolo tornerà a colori.

2) Seleziono l'ultimo livello in cima alla *palette* dei livelli, clicco col tasto destro sul livello e clicco poi su *New Correction Layer > Hue/Saturation/Luminosity...* (Tinta/Saturazione/Luminosità).

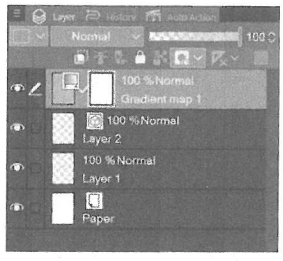
Si apre una finestra con tre *slider*, muovo quello della saturazione tutto a sinistra, fino al valore -100.



Dando l'*OK* verrà creato un nuovo livello; anche in questo caso, tenendolo visibile l'immagine apparirà in scala di grigi; spegnendolo, a colori.

3) Seleziono l'ultimo livello in cima alla *palette* dei livelli, clicco col tasto destro sul livello e clicco poi su *New Correction Layer > Gradient map*; nel *Gradient set* scelgo *Effect* e cerco l'effetto *WhiteBlack*.

Con *OK* verrà creato un nuovo livello; ancora una volta, tenendolo visibile l'immagine apparirà in scala di grigi; spegnendolo, a colori.



Controllare il lavoro allo specchio

Per vedere se qualcosa non torna in ciò che si è disegnato è utile osservare il disegno al contrario, mettendo il foglio in trasparenza o davanti a una finestra o su una lavagna luminosa, oppure si mette a fianco del foglio uno specchio: gli errori risaltano immediatamente. Se la via dello specchio non è impossibile con il disegno digitale, è però un po' difficile mettere un *monitor* in trasparenza... In realtà si può vedere la propria tavola in maniera speculare mentre si sta disegnando, specie se si sta disegnando su una tavoletta grafica con schermo ed è libero il *monitor* del *computer*.

In CSP, si può aprire una seconda finestra del *file* aperto, con *Window > Canvas > New window*. Questa seconda finestra avrà al suo interno lo stesso contenuto della prima. Trascino questa seconda finestra nel monitor "libero" (passaggio comodo, se lo si può fare, ma non indispensabile; altrimenti si lascia nel *workspace* di CSP e si alternano le finestre). Passo alla finestra del *Navigator* e clicco su *Flip Horizontal*: il contenuto della seconda finestra di lavorazione si ribalta, come se fosse allo specchio.

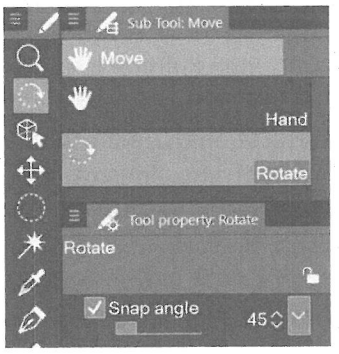
Agendo sui comandi del *Navigator* per applicare il *Flip* (vedi tra qualche riga), questo agisce solo sulla finestra selezionata, non su entrambe.

***Zoom* del foglio**

Analogamente, con la combinazione di tasti *CTRL* + *Spacebar* e muovendo il cursore con la penna sullo schermo, si ottiene lo *zoom* del *Canvas*. Se si utilizza il *mouse* è sufficiente ruotare la rotellina.

Ruotare il foglio - *Rotate Canvas*

Per ruotare comodamente il foglio mentre si sta lavorando si può usare la combinazione di tasti *Shift* + *Spacebar* e muovendo il cursore trascinandolo sullo schermo con la penna oppure ruotando la rotellina del *mouse*. Trascinando il cursore, per settare il passo dell'angolo di rotazione selezionare lo strumento *Move > Rotate,* spuntare la casellina *Snap angle* e impostare a piacimento nella *Tool property.*



Se la casellina non è spuntata, è possibile ruotare con l'incremento impostato premendo lo *Shift*.

***Flip* (Riflessione)**

***Flip* reale di tutto il documento**

Per avere una vera riflessione del documento: *Edit* > *Rotate/Flip Canvas* > *Flip Horizontal* o *Flip Vertical.* Questo *Flip* ha lo svantaggio di rasterizzare eventuali testi; per flippare i testi senza rasterizzarli, continua a leggere.

Flip della visualizzazione

Si possono utilizzare i pulsantini presenti nella *Command bar* o nel *Navigator*, , ottenendo un *flip* solo di visualizzazione, cioè non la riflessione reale del documento ma solo di come viene visualizzato. Me ne posso rendere conto osservando il contenuto del *Navigator*: quando la riflessione è "reale" allora anche la visualizzazione del *Navigator* si riflette. Quando invece la riflessione è solo della visualizzazione, il contenuto del *Navigator* non si riflette.

È anche quello che si ottiene operando il *flip* dal menu *View* > *Rotate/Flip* > *Flip Horizontal o Flip Vertical* (non a caso si trova sotto il menu *View*...). I testi non vengono rasterizzati.

Flip reale del contenuto di un _layer_

Seleziono il *layer*, poi *Edit* > *Transform* > *Flip Horizontal...* o *Flip Vertical...*; ho assegnato a queste due opzioni le *shortcut* F e S, che funzionano sia in questo caso che nel successivo. I testi non vengono rasterizzati.

Quando si utilizzano questi comandi, nella *Tool property* c'è l'opzione spuntabile *Keep original image*: non spuntarla se non si vuole mantenere anche l'oggetto originale (nel caso dei testi è particolarmente fastidioso).

Se si vuole flippare contemporaneamente il contenuto di più livelli, selezionarli prima.

Flip di un dettaglio

Voglio riflettere solo un dettaglio all'interno del contenuto di un *layer*, ad esempio copio e incollo un sopracciglio e voglio che la copia sia la riflessione dell'originale.

Traccio una selezione attorno al dettaglio da riflettere, poi vado su *Edit* > *Transform* > *Flip Horizontal...* o *Flip Vertical...*. Le *shortcut* F e S che ho assegnato funzionano anche in questo caso.

Se la parte è vettoriale ed è selezionata con l'*Object tool*, queste trasformazioni non funzionano: bisogna fare una selezione con uno strumento del gruppo *Selection area* (ex *Marquee*). Questo metodo non ha effetto sui livelli di testo.

Un altro modo per ottenere il *flip* di un dettaglio è, una volta fatta la selezione, andare in *Edit* > *Transform* > *Scale/Rotate*; a questo punto nella *Tool property palette* appaiono una serie di settaggi, tra cui le icone del *Flip*

Horizontal e *Flip Vertical* che servono. Queste icone però sono le stesse del *flip* "visuale", anche se operano diversamente.

Per il *Flip* di un livello o di un dettaglio mi sono creato delle icone, modificando leggermente quelle dei *Flip* normali del programma in modo da non confonderle:

Flip Detail Horizontal

Flip Detail Vertical

I nomi sono solo per comodità, poiché CSP visualizzerà questi comandi sempre come *Flip Horizontal* e *Flip Vertical* *[nella Tool Property palette purtroppo non riesco a cambiarle, per cui rimangono quelle di default].*

Se interessati, le icone si possono scaricare da tinyurl.com/2s36ma6m; per aggiungerle alla *Command bar* o alla *Quick Access Palette* seguire i punti spiegati a pag. 25.

Ovviamente queste procedure valgono per la personalizzazione anche di altre icone. Per altre informazioni sulla modifica delle icone vedi a pag. 24.

Attenzione: nel caso di un pennello che disegna oggetti (vedi a pag. 156) utilizzare un livello *raster* o rasterizzare il livello vettoriale, altrimenti l'applicazione del *Flip* dà risultati strani: se si utilizza un livello vettoriale, in effetti quello che viene riflesso è il tracciato vettoriale, su cui il programma appone le immagini degli oggetti. A seconda del *Flip* applicato, il tracciato cambia orientamento e gli oggetti che vengono applicati possono risultare ribaltati in maniera non intuitiva.

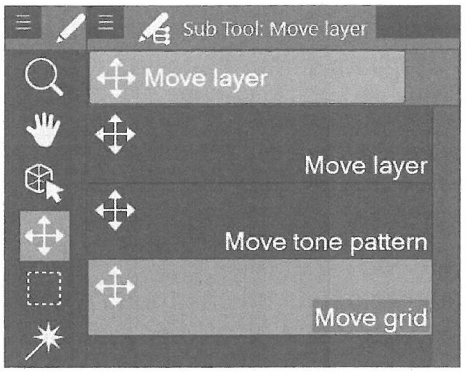
Ridurre le dimensioni del *file*

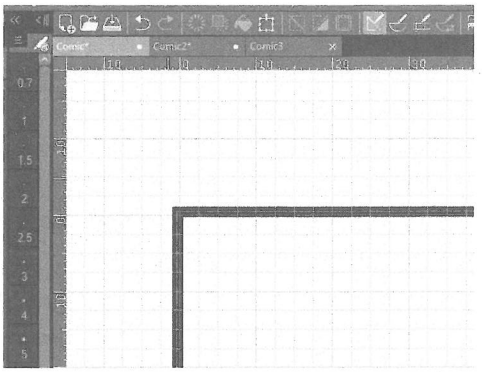
Oltre a far piazza pulita di ciò che non serve nel *file*, creare un nuovo documento, copiare i livelli dalla *Layer palette* del primo documento (*CTRL* + C) e incollarli nella *Layer palette* del secondo (*CTRL* + V). Si ottiene una notevole riduzione del peso del *file* (es. con un mio *file*: da 350.400 kb a 85.200 kb).

Spostare lo zero pagina

È possibile muovere lo zero dei righelli con lo strumento *Move Layer* > *Move Grid*.

Posizionarsi nei pressi nel punto in cui si vuol stabilire lo zero; andare nel menu *View* e mettere la spunta a *Grid*; utilizzare lo strumento *Move layer* > *Move grid* per muovere la griglia sul *Canvas* e far combaciare l'origine (0, 0) con il punto desiderato. Più si ingrandisce la vista, più preciso è il posizionamento. Non sempre è possibile far combaciare l'origine esattamente con il punto voluto.





Altro metodo:

- ingrandire il foglio al massimo in corrispondenza del punto in cui si vuole fissare l'origine; selezionare uno strumento che abbia la visualizzazione a croce o a puntino (si può cambiare la visualizzazione in *File > Preferences > Cursor*); portare il cursore sul punto e prendere nota dei valori di X e Y nella finestra *Information* (se non è visibile, abilitarla nel menu *Window*);
- andare su *View > Grid Settings...*, selezionare *Custom* e inserire i valori annotati in W e H, poi dare l'ok.

Adesso l'origine è fissata sul nuovo punto. Per chi si vuole male ☺.

Trovare il centro esatto del foglio

Con un pennello circolare fare un punto ovunque sul *Canvas*. Poi tagliare il livello (*CTRL* + X), fare un *Reset Display* (*CTRL* + ò) e poi andare in *Edit > Paste to shown position* (*CTRL* + *Shift* + V): così si incolla il punto esattamente al centro orizzontale e verticale del *Canvas*.

Se non si fa il *Reset Dis*play, il punto viene incollato al centro della *Canvas window* (che è la finestra del programma che contiene il *Canvas*), ovvero al centro della vista che si ha in quel momento.

Centrare un'immagine nel *Canvas*

Analogamente, si può posizionare un'immagine (o un tratto, o una parte di disegno) facendo un *Reset Display* e incollandola con *CTRL* + *Shift* + V per centrarla nel *Canvas*, o senza fare il *Reset Display* per centrarla nella *Canvas window*.

Rifilare l'area di lavoro - *Crop*

Per rifilare l'area di lavoro, fare una selezione (che sarà anche l'area che rimarrà dopo il ritaglio) e andare in *Edit > Crop*.

Il programma suggerisce la *shortcut* Z, ma di *default*, con la tastiera italiana, non sembra funzionare Quindi l'ho impostato come *shortcut* personalizzata, sempre sul tasto Z.

Se si sceglie di usare una selezione non rettangolare (es. un cerchio o una forma irregolare), l'area di lavoro è ritagliata sempre a forma rettangolare, con i lati corrispondenti alle massime estensioni della forma utilizzata. Il contenuto sarà tutto quello che c'è nel rettangolo di inviluppo.

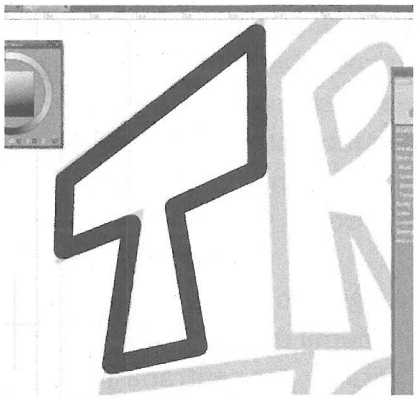
Alternativamente, dopo aver fatto la selezione, cliccare sull'icona *Crop* nel *Selection Launcher* (vedi a pag.170).

Forme chiuse con angoli acuti

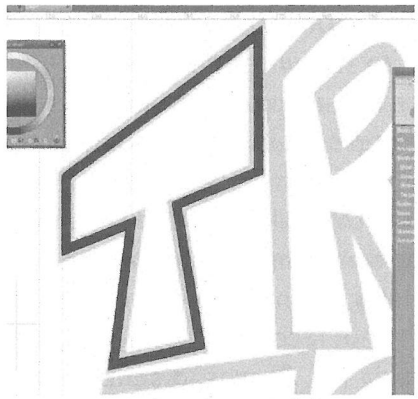
Se disegno un poligono con uno strumento penna mi arrotonda gli angoli e anche quando scelgo nelle impostazioni della *Sub Tool Detail palette: Pen > Correction > Sharp angles*, questo funziona (e non bene) solo se modifico la direzione della linea mentre sto disegnando e non se utilizzo lo *Shift* per fare linee rette (vedi sotto, immagine a sinistra).

Posso utilizzare un *Curve ruler*, andando poi a modificare la disposizione dei *control point* e a intervenire con lo *Switch corner* in corrispondenza degli angoli (seleziono un punto con *Operation > Object* e poi clicco col tasto destro; o con la penna della tavoletta), e quindi tracciare la linea come di consueto. Se gli angoli "sparano" o sono ancora tondi bisogna verificare attentamente la disposizione dei *control point*.

Per forme poligonali (non curve) posso utilizzare il *Sub Tool Figure > Direct draw > Polyline* per ottenere l'effetto voluto (vedi immagine a destra).

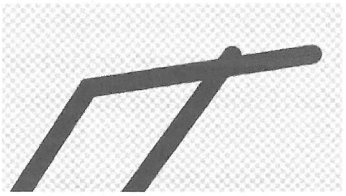


Gli angoli vengono arrotondati

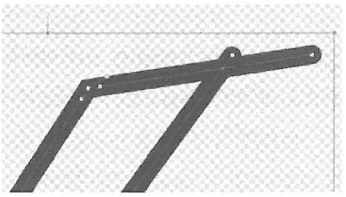


Poligoni con *Polyline*

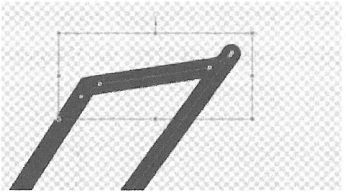
Per praticità spesso utilizzo *Straight line*, eccedendo leggermente con la lunghezza di ogni tratto per poi tagliarlo via con la gomma *Vector*. Tuttavia, tagliando gli eccessi agli incroci tra due linee disegnate con *Straight line*, talvolta bisogna ancora metter mano ai tracciati vettoriali.



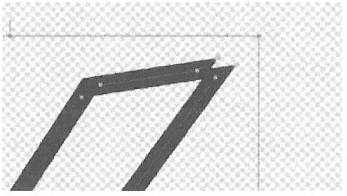
Qui, ad esempio, disegno un poligono con vari tratti di *Straigt line*.
Eccedo leggermente per poi tagliar via le parti in più con la gomma vettoriale.



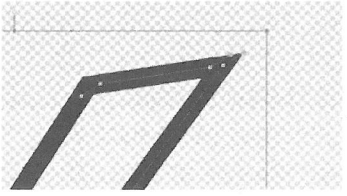
Seleziono i tratti con *Operation > Object*, per vedere dove sono i *control point* della linea.



Taglio l'eccedenza di una delle linee; il tracciato della linea tagliata cambia direzione in corrispondenza del taglio; viene aggiunto un secondo *control point* al termine della linea



Taglio la seconda eccedenza. In questo caso devo aver tagliato qualcosa di troppo, anche dell'altra linea: l'angolo mi si presenta così.
Annullo l'operazione e riprovo.



Cambiando l'angolazione con cui taglio la seconda linea, il risultato è decisamente migliore ed è quello che mi aspettavo. In questo caso credo di non aver tagliato il *control point* finale della prima linea.

Non sempre mi va così di lusso. In altre prove, per avere il risultato voluto, ho provato a spostare entrambi i *control point* finali della prima linea tagliata oltre la seconda e a ripetere l'operazione di taglio.
Dovrei utilizzare di più il *Polyline*...

Invertire i colori

Ovvero come colorare, in pochi *click*, con il colori complementari.

Livelli *raster*

- *Edit > Tonal Correction > Reverse Gradient;*
- oppure cambiare il *blending mode* del livello in *Difference*.

Livelli vettoriali

- Cambiare il *blending mode* del livello in *Difference*.

Tutto

- Inserire i livelli in una cartella, poi cambiare il *blending mode* del livello cartella in *Difference*. Il metodo del *Reverse Gradient* non opera sulle cartelle.

Attenzione alle interazioni con altre cartelle con altri *blending mode*.

Togliere il fondo bianco di un'immagine

Se voglio togliere il fondo bianco di un'immagine, ad esempio un disegno scansionato per lasciare solo i segni della matita, clicco su menu *Edit > Convert brightness to opacity.*

Pulire la tavola dallo sporco indesiderato

Per ripulire la tavola da piccole tracce di sporco, ereditate ad esempio da una scansione, dopo aver importato l'immagine ed estratto le *lineart* con una delle varianti del metodo 3 a pag. 81:

- nella *Layer palette* cliccare su *Border effect*; cambiare il colore bianco di *Edge color* in un colore più visibile (es. rosso). Tutti i segni del livello verranno contornati di rosso e verrà evidenziato anche quello "sporco" che è più difficile da individuare, come punti o piccole linee.
- con lo strumento *Correct Line > Garbage cleaner* (ex *Remove dust*) è possibile fare delle selezioni attorno ai "granelli di polvere" ed eliminarli. Nella *Tool property* dello strumento è possibile impostare le dimensioni massime dei granelli da cancellare, oltre le quali i granelli viene lasciato sul disegno;
- dopo aver rimosso lo sporco, cliccare nuovamente su *Border effect* per rimuovere i contorni dalle linee.

Gli altri strumenti in *Garbage cleaner*

Fill leftover: può capitare che in aree colorate rimangano dei puntini trasparenti, piuttosto fastidiosi. *Fill leftover* (= riempi gli avanzi) permettere di riempire questi puntini con il colore dominante attorno ad essi.

Un altro modo per rimuovere i puntini trasparenti all'interno delle linee di una scansione:

- Menu *Edit > Tonal Correction > Reverse Gradient...* (io ho personalizzato questa operazione con la *shortcut CTRL* + 6): questo inverte il bianco con il nero, quindi i punti bianchi diventano neri;
- utilizzare *Correct line > Garbage cleaner*, in modalità *Remove dust from white background* (la modalità è selezionabile dalla *Tool property palette*);
- invertire nuovamente da *Edit > Tonal Correction > Reverse Gradient...*;

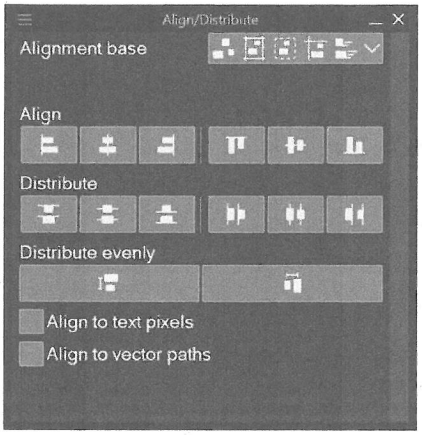
- infine, menu *Edit* > *Convert Brightness to Opacity*: rende il fondo trasparente.

Per riempire piccole zone non colorate si possono usare anche gli strumenti *Enclose and fill* e *Paint unfilled area*, vedi a pag. 191.

Select garbage: a seconda del *Mode* indicato nella *Tool Property palette*, questo strumento non cancella nulla, ma seleziona lo sporco presente su sfondi trasparenti o su sfondi bianchi, oppure seleziona i piccoli puntini trasparenti nelle aree colorate.

Allineare e distribuire

Arrivata con notevole ritardo solo con la v.2, la funzione *Align/Distribute* (allinea/distribuisci) consente di allineare oggetti o disegni, anche se posizionati su livelli differenti.



La finestra si attiva dal menu *Window*, mettendo la spunta ad *Align/Distribute*.

Come si vede, l'interfaccia è analoga a quella di altri programmi di disegno. Selezionando una delle icone in alto, si può decidere di allineare rispetto agli oggetti o ai livelli selezionati (*Alignment object*), al *Canvas*, a una selezione (*Selection area*), a una guida (*Guide*) o a una di queste modalità scelta in autonomia dal programma (*Auto*).

L'utilizzo delle funzioni di allineamento e distribuzione è piuttosto intuitivo; *Distribute evenly* distribuisce in modo uniforme, sempre in accordo con la modalità scelta. *Align to text pixels* e *Align to vector paths* sono due opzioni per migliorare eventualmente l'allineamento, prendendo in considerazione i *pixel* dei caratteri di testo e/o il tracciato degli oggetti vettoriali.

Un semplice articolo (in inglese) che spiega nel dettaglio lo strumento si trova al *link* tinyurl.com/bdzy6aun.

Link utili

Social network

- ***Clip Studio Ask***. È la *community* di supporto ufficiale in cui trovare risposta alle proprie domande e risolvere i problemi. Se si sa un po' di inglese, quando si incappa in un problema ci si può dare un occhio: tinyurl.com/3x46hk4d

- Gruppo Facebook **Clip Studio Paint Italia** (ex Manga Studio e Clip Studio Paint), amministrato dagli ottimi Patrizia Mandanici, Luigi Coppola e Federica di Meo (e del quale sono un moderatore 😀), in cui molti professionisti e appassionati si danno una mano a vicenda. Molto importante e utilissimo, da sfruttare! tinyurl.com/4yj2mz6y

- **Graphixly.com**, partner di Celsys, organizzano spesso dei *webinar* gratuiti (perlopiù in inglese, ma anche in altre lingue, tra cui l'italiano) in cui alcuni professionisti svelano i loro segreti. Consiglio di iscriversi alla loro newsletter per sapere quando sarà il prossimo. tinyurl.com/2p8ar5ws

- Pagina Facebook **Wacom**. Wacom produce tavolette grafiche; nella loro pagina pubblicano *tutorial* o organizzano *webinar* legati all'uso delle loro tavolette, qualche volta specifici per l'uso con CSP ma che possono essere seguiti anche da chi la tavoletta non ce l'ha: tinyurl.com/32cavk74

- sempre per gli utenti Wacom, l'utile gruppo Facebook **Wacom User Group Italia**: tinyurl.com/3v6yentc

- Gruppo Facebook **Clip Studio Paint for Beginners**. In inglese, di livello mediamente più basso di CSP Italia, ma darci un occhio può essere comunque utile: tinyurl.com/cj8538dk

- L'*account* Twitter non ufficiale **Clip Studio Paint Artist**. Brevi *tutorial* e trucchetti per CSP, in inglese: tinyurl.com/bdfrkda6

- Forum dedicato a CSP su **Reddit**: tinyurl.com/yjpzh6vd

- Gruppo su Discord **Clip Studio Discussion**: tinyurl.com/y8u26jp8

Risorse

- ***User guide***. Se ci sono problemi, per prima cosa consultare la guida in linea! tinyurl.com/4hpwbbzz

- ***Startup Guide***. Altro documento utilissimo, da leggere soprattutto se si inizia a usare il programma da zero. tinyurl.com/4pvsf9tx

- ***Tool Settings Guide.*** È la guida alle impostazioni degli strumenti, una specie di approfondimento del Manuale dedicato alle funzioni che hanno strumenti (*Tool*) e sottostrumenti (*Sub tool*). tinyurl.com/yp45nv5k

Non so per quanto ancora saranno disponibili le due guide appena citate; mentre scrivo esistono ancore le versioni *online*, non aggiornate alla v. 2, mentre da tempo non ci sono più le versioni in .pdf .

- **Documento** redatto da Patrizia Mandanici e scaricabile dal gruppo FB **Clip Studio Paint Italia**, in cui ci sono informazioni importanti su colore, uso del programma, installazione, ecc.; risoluzione dei problemi più comuni. In italiano, aggiornato periodicamente. tinyurl.com/2nbutszs
- **La Fumettista Curiosa**, *blog* di **Patrizia Mandanici**. In questa pagina, *post* e *tutorial* raccolti da Patrizia e costantemente aggiornati: tinyurl.com/yfct65et
- Il **mio** spazio su **DeviantArt.** Alcune risorse (pennelli, *ruler*) create da me. tinyurl.com/zmyn4shy
- Alcune risorse create da me per CSP, sugli *Assets*: tinyurl.com/yc2h2uwu
- Il sito di **P.J. Holden,** www.pauljholden.com e il suo canale Youtube, tinyurl.com/2p9hu49b
- Lo spazio di **888toto** su DeviantArt, con numerose risorse: tinyurl.com/4hhjbbre
- Il sito ufficiale di **Clip Studio Paint**: tinyurl.com/2fekc6ex
- Il **Clip Studio Support**, tinyurl.com/mr39aakr; da questa pagina tutte le risorse ufficiali per quando si è in difficoltà.
- Qualche *tutorial* dal sito ufficiale, ***Official Tips & Tutorials***: tinyurl.com/yjwbfp7p
- **Elenco di *tutorial***, su Google Drive, curato da Patrizia Mandanici. Raccolta di vari *tutorial*, video e non, raggruppati per argomento: tinyurl.com/mr4b2ds7

Riferimenti video

- **Youtube**. Su Youtube si trova veramente tantissimo, basta inserire le giuste parole chiave per la ricerca e si apre un mondo.
- Il canale ufficiale di **Clip Studio Paint**, tinyurl.com/4ssnc5t2
- Il canale di **Graphixly**, dove vengono pubblicati i *webinar* (vedi più su) poche ore dopo la diretta: tinyurl.com/mrxv4tk2
- Il canale di **Wacom**, dove pubblicano *tutorial* e *webinar* anche legati all'uso di CSP: tinyurl.com/37krdka3
- Il canale di **Alejandro Garcia**, ci sono alcuni video molto interessanti: tinyurl.com/3yxbkcd3
- Il canale di **Luca Malisan**, in cui spiega tra l'altro come utilizzare Blender in funzione di CSP: *tinyurl.com/w3smrsps*

- Il canale di **Virtual SG**, in cui si trovano alcuni *tutorial* per CSP, molto chiari: tinyurl.com/42usp6ey

E-learning

- **Udemy**. www.udemy.com/; piattaforma di *e-learning* in cui trovare numerosi corsi. Nonostante la mia avversione all'apprendimento tramite video, ho trovato alcuni corsi molto economici (li propongono sempre iperscontati, tanto che penso che in realtà non siano mai a prezzo pieno) e tutto sommato utili. Ho seguito qualcosa di **Ed Foychuk** tinyurl.com/bdhevytk, e di **Robert Marzullo** tinyurl.com/fwhhtxuv.
- **21 Draw**: altra piattaforma di corsi *online*, specificatamente tarata per il disegno, in particolar modo in digitale. Ho acquistato a una sessantina d'euro l'accesso per un anno a tutti i corsi del catalogo (sono, nel momento in cui scrivo, una trentina) quando uno ne costa in media 25. Consigliato.
www.21-draw.com/
- **Domestika**: anche questa è una piattaforma per corsi, a tema generalmente artistico. L'offerta è molto varia e i corsi sono generalmente molto economici. www.domestika.org/en.

Su Domestika si trova, da Maggio 2022, un **corso base** in italiano proprio su CSP, tenuto dal fumettista **Giacomo Bevilacqua**. tinyurl.com/3wfuxme4

- **Artstation** tinyurl.com/ye2y3ydm: nella sezione **Learning** (tinyurl.com/3cd5h8wn) di questa piattaforma è disponibile un breve corso gratuito, di 47 minuti circa:

Making Comics in Clip Studio Paint: Tools, Tips, and Tricks
tinyurl.com/3kxdyes4

In otto brevi *tutorial* vengono affrontati alcuni aspetti dell'utilizzo di CSP. È in inglese, con sottotitoli in inglese; talvolta l'audio è un po' veloce e magari occorre ripetere alcuni passaggi, ma tutto sommato è piuttosto chiaro. Una cosa che mi ha colpito è che spesso si addentra in veloci spiegazioni tecniche che non ho visto trattare altrove. Le stesse lezioni si possono trovare anche nel canale Youtube di CSP, con sottotitoli anche in italiano: per trovarle facilmente, cercare nella barra di Youtube "Jake Hercy Draws", l'autore del corso.

Sempre su Artstation si trovano anche altri corsi dedicati a CSP:
tinyurl.com/3rja22sc

Programmi vari

Riporto anche programmi citati nelle Risorse Aggiuntive.

Autosave It tinyurl.com/2p8ay9a6
PureRef tinyurl.com/4vpymtax
Blender tinyurl.com/bdzeknwu
Sweet Home 3D tinyurl.com/5n6ebr82
MoveBOT movebot.altervista.org
VRoid Studio tinyurl.com/3chnmwkf
MakeHuman tinyurl.com/2u4wr3ku
Poser tinyurl.com/5xkt6944

Acronimi, abbreviazioni e simboli utilizzati nel testo

Abbr.	Significato	Abbr.	Significato
~	circa	Pdf	punto/i di fuga
€	Euro	PdV	punto di vista
≠	diverso/a da	prox	prossimo/a
ad es.	ad esempio	pt	punto tipografico
CS	Clip Studio	px	*pixel*
CSM	Clip Studio Modeler	$	Dollaro/i statunitense/i
CSP	Clip Studio Paint	S.O.	Sistema Operativo
dpi	punti per pollici	*SE*	*Story Editor*
EC	Expression Color	*STD*	*Sub Tool Detail palette*
Gruppo FB CSP Italia	Gruppo Facebook Clip Studio Paint Italia	*UP*	*Update Pass*
Lp	*Layer palette*	US$	Dollaro/i statunitense/i
pag.	pagina	v.	versione
PC	*Personal Computer*	Win	Windows

Indice analitico

2

2 - Brush shape.....*Vedi Dual brush*

3

3D
- *All sides view*..... 223
- comandi..... 215
- *joints*..... 225
- *Local Manipulator*..... 225
- manipolatori..... 215
- *Movement Manipulator*..... 215; 216
- *Object Launcher*..... 215; 216
- *Part ManipulatorVedi Root Manipulator*
- primitive..... *Vedi* Primitive
- *Root Manipulator*..... 215; 217

3D *drawing figure* 219
3D *layer* 218
3D Preview for binding 255

A

Abbondanza.....Vedi *Bleed*
abr..... *Vedi* Importare ed esportare
Align/distribute 271
All sides view..... 223
Allineare
- cursore 263
- oggetti..... 271

Angoli appuntiti 268
Area Color..... 61
Area di lavoro.....Vedi *Workspace*
Area scaling 189
Assets 7; 233
- il materiale non compare tra i *download* 234
- pubblicare un *Material catalog* 241
- pubblicare un materiale 238

Auto Action 39; 209
- aggiungere ai *Material* 125
- Esportare e importare..... 211
- *palette*..... 64
- pulsante..... 210
- registrare..... 209
- scaricare dagli *Assets*..... 211

B

Backup 243
- *file*, da *cloud*..... 247
- *file*, manuale 247
- impostazioni, da *cloud*..... 245
- impostazioni, manuale 243
- sincronizzare i *file*..... 248
- sincronizzare materiali e impostazioni 248
- *Switch syncing*..... 247

Balloon..... 117
- agganciare al testo 120
- *Balloon tail*..... 119
- cambiare le proprietà..... 117
- collegare due *balloon* 117
- creare un *balloon* 120
- *Fill color* 119
- *Line color*..... 119
- *Rectangle balloon*..... 119
- tagliare un *balloon* 121
- *tail* (=pipetta) 117
- *Thought balloon tail* 119

Batch
- *export* .....*Vedi* Esportare in *batch process*..... 213

Bilanciamento dell'immagine.....*Vedi* Visualizzare in scala di grigi
Bleed..... 29; 31
Blending mode
- con *Advanced Fill*..... 186
- gomma..... 164
- nei *layer*..... 185
- nei pennelli 135

Border effect 111
Bordo
- attorno a un testo 111
- attorno al contenuto*Vedi* Bordo attorno a un testo

Bottiglie..... 157
Brush Size Dynamics .....*Vedi* Pennelli
Brushes .....*Vedi* Pennelli

C

Canvas 15; 28
  switching tab 15
  trovare centro 267
  window 15
Cellulare ..... *Vedi* Uso con il cellulare
Centrare
  un'immagine nel *Canvas* 267
Centro
  del *Canvas* 267
Clip at Layer BelowVedi Clip to Layer Below
Clip Studio 7
Clip Studio Ask 273
Clip Studio SHARE 52
Clip to Layer Below 46; 150; 151; 195
Clipping layer 150; 151
Clippy points 234
Clippy wallet 235
Color History palette 23
Color holds Vedi Lineart: cambiare colore
Color Match 187
Color Mixing palette 22
Color palette 20
  unire 22
Color pickerVedi Contagocce; *Vedi Pick screen color*
Color set ..... *Vedi Color palette*
Colorare 189
  area dei retini 61
  retini 129
  senza sbordare 194
  superfici 189
Colore
  campionare ..... *Vedi Sub View palette*
  complementare 269
  prelevare ..... *Vedi Pick screen color*
Combine pages ..... *Vedi* Unire due pagine
Command bar
  aggiungere
    icone 25
    pulsanti 16; 25
  spostare icone 24
Companion mode 251
Compatibilità 257
Condividere *onlineVedi Clip Studio SHARE*
Contagocce 207
  registrazione automatica colori 22
Control point 269
Convert brightness to opacity 83
Convert to lines and tones ..... *Vedi Lineart*
Correction layer 202
Crop ..... *Vedi* Rifilare l'area di lavoro
Curve di Bézier 87; 181
  Cubic 87; 89; 181
  disegnare con *Direct Draw* 181
  disegnare *ruler* 88
  Quadratic 87; 88; 181

D

Dimensioni icone 262
Direct draw 67; 181; 268
Disegni geometrici ..... *Vedi Direct draw*
Dissolvenza 177
Distribuire oggetti. *Vedi* Allineare oggetti
Dividere
  due pagine 74
  vignette 71
Documenti multipagina 35
  Align crop mark 36
  Binding point 35
  Combine into two-page spreads 36
  Cover page 37
  file .cmc 38
  Specify spine width 37
  Start page 36
Draft Layer ..... *Vedi Layer*
Dual brush 142
Duplicate Page 40

E

Edit text 112
Enclose and fill 191
Eraser 164
  e *ruler* simmetrico 165
Esportare
  Anteprima 3D 255
  in *batch* 254
  livelli Photoshop 257

tavolozza colori 22
Tiff 260
Tiff *multilayer* 255
Expression color 49
Color 49
Gray 49
Monochrome 49
Eye Level ..... *Vedi* Linea dell'orizzonte
Eyedropper ..... *Vedi* Contagocce

F

File object 57
Fill ..... *Vedi* Riempimenti
Fill leftover 270
Fill up to vector path 189
Fisheye ruler ..... *Vedi Ruler* propettico
Flip 265
e testi 265
Foil layer 52
Folio 34
Font 105
rimuovere 106
scegliere 106
Frame border ..... *Vedi* Vignette
Framing template 36
Freeform gradient 192
Fumetti ..... *Vedi Balloon*

G

Garbage cleaner 270
GOLD membership 237
Gomma ..... *Vedi Eraser*
Gradient 197
Dithering 198
Reverse Gradient 269
Gradient map
scaricare dagli *Assets* 200
GridVedi Ruler prospettico > Griglie prospettiche
Gruppo Facebook 273
Gutter 71; 72
horizontal 71; 72
vertical 71; 72

H

Hide windows and pick screen color .*Vedi Pick screen color*
History 64
History palette 64

I

Icona di CSP 262
Icone
aggiungere 25
chiave inglese 18
colore 18
modificare 24
personalizzazione 25
IME *control* 111
Importare ed esportare
Color palette ..... *Vedi Color palette*
file da Illustrator 260
immagini 256
immagini con dimensioni esatte ... 257
pennelli da Photoshop 258
un filmato 57
un *timelapse* 211
Inner size 29
Interfaccia 13
Invertire
i colori 269
Item bank 62

L

Layer 41
Draft layer 41
duplicare 63
eliminare 63
in un nuovo documento 45
Layer Property 60
raster 42
Search Layer 61
svuotare 63
vettoriali 42
Layer comps 65
Layer Mask 53; 69
disabilitare 69
nascondere 69
Layer palette 46

Command bar 46
Property bar 47
Libreria dei materiali 123
Linea dell'orizzonte 98
Lineart 81
cambiare colore 148
estrarre con *Convert to lines and tones* 83
estrarre da un disegno 81
estrarre da una fotografia 82
Linee guida ..... *Vedi Ruler*
Link utili 274
Liquify 182
Livelli ..... *Vedi Layer*
Lock transparent pixels 150; 196
LT conversion of layer... *Vedi Convert to lines and tones*...

M

Management file ..... *Vedi file* .cmc
Manipolare oggetti 3D ..... *Vedi* 3D
Manuale 7; 273
Mappe gradiente ..... *Vedi Gradient map*
Maschere veloci 175
Material 126
Material catalog 241
Materiali 126
aggiungere 123
pubblicare sugli *Assets* 126; 238
Menu bar 16
Merge visible to new layer 60
Mesh transformation 205
Metodo di fusione... *Vedi Blending mode*
Modificare una pagina 32
Modifier Key 167
Settings 167
Mood 187
Move layer 64
Multiple pages *Vedi* Documenti multipagina

N

Nuvolette ..... *Vedi Balloon*

O

Outer white Action *Vedi* Vignette particolari
Outline Selection 169

P

Page area 113
Page Manager 36
Pennelli 131
"morbidi" 134
"rigidi" 134
Angle 140
Brush Size 132
Brush Size Dynamics 132
colore 147
di Photoshop 258
direzione 161
dual brush 142
Opacity 135
pubblicare sugli *Assets* 238
salvare come materiale 238
Starting and ending 145
Taper 144
Thickness 139
Vector magnet 144
Perspective ruler 97
Photoshop 257
compatibilità testo 258
Pick screen color 207
hide windows 207
Pick up from layer ..... *Vedi* Contagocce
Pipetta ..... *Vedi Balloon tail*
Preferences 26; 162; 263
Tablet PC 162; 263
Wintab 162; 263
Preset 28; 39
Primitive 225
Alpha 228
colore 228
forma 227
UV Map 230
Pubblicare negli *Assets* 238
Pubblicare *online*. *Vedi Clip Studio SHARE*
Punti di fuga
alternare 103

Punti *GOLD* 234
costo..... 234
Punto di fuga
aggiungere..... 100
Punto di Fuga..... 98

Q

Quick Access..... 23
aggiungere
icone 26
pulsanti 24; 26
spostare icone 24
Quick Mask ....176; *Vedi* Maschere veloci

R

Recuperare i *file*..... 249
Reference layer ..... *Vedi Layer*
Retini 127
colorare 129
utilizzando un pennello 127
Rifilare l'area di lavoro..... 267
Righelli..... 266
spostare lo zero 266
Ripristinare
file ..... *Vedi* Recuperare i *file*
strumenti..... 179
workspace 14
Risorse Aggiuntive..... 11
Rotate canvas 264
Ruler..... 85
Concentric circle..... 93
Curve ruler..... 87
Figure ruler 90
Guide..... 93; 94
Linear ruler 86
Modificare un *ruler* 102
Multiple curve..... 91
Nascondere un *ruler*..... 102
Parallel curve 91
Parallel line..... 90
Radial curve 92
Radial line..... 92
Ruler pen 90
Salvare un *ruler*..... 102
Scale..... 86
Scomparsa 97
Snap..... 97
Special ruler 85; 90
attivare o disattivare 85
suddivisione 87
Symmetrical ruler..... 95
Ruler prospettico..... 95; 97
fisheye..... 99
Griglie prospettiche..... 100
Ruotare il foglio..... *Vedi Rotate canvas*

S

Safety margin 33
Salvare
come Photoshop 257
documento multipagina 38
duplicato..... 258
ed esportare..... 257
framing template 70
pennello come *Material* 238
ruler..... 102
selezione..... 62; 170
template 40
Tiff *multilayer*..... 255
workspace..... 14
Salvataggio
automatico..... 261
in *background* 261
Salvataggio automatico 249
Scala di grigi 263
Schegge..... 157
Scorciatoie da tastiera 167
Segno..... 162
tremolìo..... 162
Select 149
Select garbage..... 271
Select layer..... 17
Selection Launcher..... 170
riordinare icone..... 24; 172
spostabile..... 172
Selezionare
contenuto di più livelli 173
un colore..... *Vedi Select Color Gamut*
Selezione
contorno ..... *Vedi Outline Selection*

creare da un *layer* 170
modificare 63
salvare una selezione 170
Selezioni
Reselect 169
Select Overlapping Vectors 172
Select Vectors Within Area 172
Selection Launcher 170
Selection Layer 170
Sharp angles ..... *Vedi* Angoli appuntiti
Shortcut 167
Show vector pathsVedi Tracciati vettoriali
Sincronizzare
file 248
materiali e impostazioni 248
Sito ufficiale 274
Spazio tra le vignette *(gutter)* 71; 72
Split pages ..... *Vedi* Dividere due pagine
Startup Guide 8; 273
Story Editor
Page area 113
Text area 113
Strumenti 179
scomparsi 179
Strumento
Frame Border ..... *Vedi* Vignette
Struttura del documento 39
Sub Tool Detaill palette 18
Sub Tool palette 17
Sub View palette 208
svg ..... *Vedi* Importare ed esportare

T

Tavolozza ..... *Vedi Color palette*
Template 28; 40
Framing template 36; 39
Testo
con bordo 111
curvo 108
esportare per Photoshop 258
font 106
formattare
con la *Tool property* 106
con lo *Story Editor* 115
wrap 108
Text area 113
dividere 116
formattare diversamente 117
unire 117
Tiff
multilayer 255; 260
Timelapse 211
Title bar 15
Tone ..... *Vedi* Retini
Tool ..... *Vedi* Strumenti
Tool palette 17; 179
spostare icone 24
Tool property palette 17
Tool Settings Guide 8; 273
Tracciati vettoriali
mostra 44
Tratto
delle vignette - cambiare 74
Trim 29

U

Undo ..... *Vedi History*
Unire
due pagine 73
vignette 72
Unità di misura
Righelli 35
Use of work 27
Uso con il cellulare 251
UV Map ..... *Vedi* Primitive

V

Vanishing point ..... *Vedi* Punto di Fuga
Versione
attuale 7
Vignette
angoli arrotondati 75
area violetta 69
bordo viola 80
cambiare tratto al bordo 74
disegnare con *Direct draw* 67
disegnare con *Frame Border* 68
dividere 71
dividere in parti uguali 72

dividing method 71
doppio tratto 77
Framing template 70
interrompere il bordo 72
metodo di divisione..... 71
particolari 78
spazio tra le vignette (*gutter*) 71
spessore 74
unire..... 72
Visualizzare in scala di grigi 263

W

Workspace 14

Z

Zero pagina 266
Zoom..... 264

Note

Per suggerire modifiche o segnalare errori, sviste, non attribuzioni, scrivere all'*email*:

info@paolelli.com

© Matteo Paolelli

www.paolelli.com

Tutto quello che vedi in questa copertina è stato disegnato con Clip Studio Paint, il programma per per creare fumetti e manga -ma non solo- sempre più popolare tra i disegnatori e gli illustratori, dagli amatori ai professionisti.

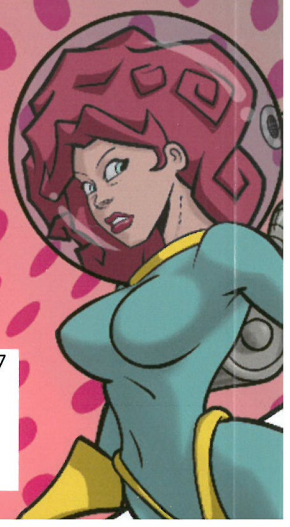
Questo libro, nato originariamente come una raccolta di appunti e di procedure annotate durante l'utilizzo "sul campo", illustra le varie parti del programma e si focalizza sugli aspetti più utili per trarre il meglio da esso.

Qualunque sia il tuo livello di disegno, questo libro ti insegnerà a sfruttare le potenzialità e le caratteristiche, anche poco note, di Clip Studio Paint, suggerendoti idee, soluzioni e trucchi per farti conoscere a fondo il programma e permetterti di liberare la tua fantasia.

Al momento, questo è l'unico testo in lingua italiana dedicato a Clip Studio Paint.

I contenuti del testo sono ottimizzati per la versione EX di Clip Studio Paint e per Windows

Matteo Paolelli è un disegnatore, diplomato in Fumetto alla Scuola Internazionale di Comics, con diversi anni di esperienza nell'utilizzo di Clip Studio Paint.
Nel 2023 è stato invitato da Celsys, l'azienda che produce il programma, a entrare a far parte dei Clip Studio Paint *Official Experts,* per aiutare gli altri utenti e collaborare con gli sviluppatori a migliorare il programma.
Disegna sia con metodi tradizionali che in digitale, prediligendo ovviamente Clip Studio Paint.



€ 19,90

ISBN 978-88-6928-624-7

9 788869 286247

libri SANDIT

www.sanditlibri.it